Edición Oficial Española

PlayStation Magazine 20

TOP SECRET

130 PÁGINAS DE TRUCOS MÁS GUÍA DE TEKKEN 2

SÓLO AQUÍ RESOLVERÁS TUS DUDAS: LOS MEJORES TRUCOS DE LA HISTORIA, REUNIDOS EN UN VOLUMEN...



...¡IMPRESCINDIBLE!

Gratis con el número 20 de tu PlayStation Magazine





Aquí llega la última actualización de nuestra pequeña gran «enciclopedia» de trucos. Lo que tienes entre manos es una guía de las tretas que hemos ido recopilando para los juegos PlayStation más emocionantes, dispuestos por orden alfabético. Con el tiempo, nuestro pequeño índice va adquiriendo dimensiones respetables y, sin la menor duda, disfrutará de ampliaciones y revisiones en los meses venideros.

Si nos sigues desde el principio de nuestros tiempos, agradecerás la inclusión de títulos recién llegados a territorio PlayStation. Y si eres de los que acaban de hacerse con una gris, este verano podrás perfeccionarte en el arte del trucaje mientras esperas la llegada del número tres de PlayStation Trucos Magazine. *Así que, pon tu pad a punto, conecta la consola y ¡a jugar sucio!*

PlayStation Magazine

Edita: **MC Ediciones, S.A.**
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redacción: **Arnau Marín, Carles Sierra**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Gratis con el número 20 de *PlayStation Magazine*

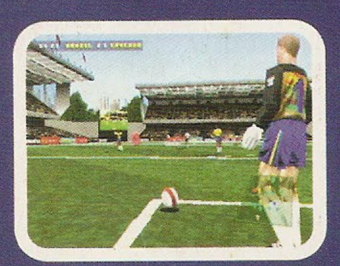
Impresión
Rotographik - Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

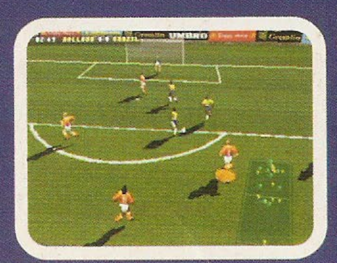


TOP SECRET

ACTUA SOCCER

Para hallar un «Dream Team» secreto, ve a la pantalla del título y pulsa simultáneamente SELECT, ARRIBA, IZQUIERDA. Cuando ahora vayas a seleccionar un equipo, verás uno llamado Gremlin Showbiz XI.





ACTUA SOCCER 2

Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal. Vuelve a introducirlas para desactivarlas.

Activar Gremlin 11
IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO

Activar SFA
IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO

Activar balón fantasma
CUADRADO, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO

Activar balón de playa
IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO

Activar enanos
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA

Activar gigantes
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA,

CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO

Activar avería de los focos
IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO

Activar jugadores invisibles
CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA

Activar modo de TV mono/color
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA

ADIDAS POWER SOCCER

Si seguiste nuestro consejo, ya habrás probado los encantos de los comentarios alemanes del reciente juego de fútbol de Psygnosis, mucho más entretenidos que los patrios. Pero la cosa puede mejorar con este fabuloso truco para acceder a comentarios FEMENINOS: es un desvarío que no se parece a nada de lo que has oído hasta ahora. Escucha cómo dos chicas admiran las piernas de los jugadores y hacen afirmaciones tajantes, como lo bien que quedaría el campo cubierto de geranios.

Para acceder a esta intrascendente cháchara, selecciona el modo Arcade, opta por un partido amistoso y empiézalo como de costumbre. Luego pulsa PAUSA para que salgan las opciones de juego y destaca «Commentary». Pulsa ahora a la vez los botones CUADRADO y CÍRCULO hasta que aparezca FEM en el recuadro de comentarios a la derecha de la opción. Reinicia ahora el juego y sube el volumen...



AGILE WARRIOR

Passwords
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *passwords* para acceder a las diversas fases:

5433 fase 1 (Pamir Knot y Super Jihad disponibles)
0007 fase 2 (Gas Mask Blues y Closing Time disponibles)
1213 fase 3 (Día de los Muertos disponible)
0224 fase 4 (Trident Strike disponible)
7154 fase 5 (Area 51 disponible)

AIR COMBAT

Más noticias del frente de *Air Combat*... Cuando aparezca el logotipo del pájaro durante la carga, pulsa a la vez R1 y CÍRCULO para que una pantalla con varios CD sustituya a la de carga. Ahora puedes realizar los siguientes trucos:
Para cambiar el color de tu avión, teclea
ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1.
Para cambiar el color del avión de tu compañero, mantén pulsado DERECHA y pulsa START. Abajo a la izquierda aparecerá un personajillo de Namco para confirmar los códigos. Pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1 para ajustar los colores.
Para jugar a un breve juego oculto, pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA. Abajo a la izquierda aparecerá el icono de un personaje. La próxima vez que cargues un juego, no pulses los botones R1 y CÍRCULO como decíamos al principio y el juego se cargará de forma automática.





ALIEN TRILOGY

Todos los códigos que te harán falta:

Código de nivel

02 J3BBBBBBDWP8903BBBBBBBBMB
BBXJBBB

03 LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBBMBB
CD1BBB

04 FBBBBBBBMCPB9XLDBBBFBBBM
BBCX1BBB

05 7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBLMB
BDB1BBB

06 1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BBBBB
DX1BBB

07 YGBJLBBB70PB9R3CQVCBG9BBD
BQFJ9CLB

08 WGBBBBBB0HPBJLBLL3BTGBLMB
VFX9DVB

09 XQBJLBBBMHPBJNVFQVBTGBLMC
BGD9HBB

10 4BBBGBBBFWPBQHLPN2BTLBLJC
GG29FBB

11 3ZBJLBBB4HPBQQ3PQVBTLBLJC
GHJ9FBB

12 Reina
03BJGBBBHWPB9BB0H3BTLBLDCBHZ
9GVB

SECCIÓN 2

Código de nivel

01 Z3BBSBBB74PB9GVTJVBBBBBDB7
JG9BVB

02 4BBLGBBBB8PB91B4PVBBBBBMB
3JZ9C3B

03 4GBKVBBBZRPB9BB5QVBBBBBKC
GKG9GLB

04 2BBQGBBBSRPBBBBB5BBBBBBB

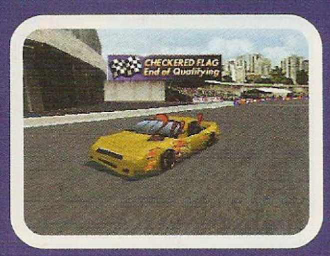
BBBKZ9GVB
05 0ZBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBL
BCGLH9G3G
06 03BQVBD9VHPB9QWDHBBTLBL
GCGL09HBD
07 1LBHXBD354PBJBCLPQBTBBLBB
3MH9HBD
08 RQBBBBD988PBJCCVDBBTBBLB
BVM09CBH
09 4BBQVBFGX4PBJJMVQGBTLBLBC
GNH9FVK
10 Reina
77BQVBDMYMPBJ24XPQBRLBLBBZNY
9HBD

SECCIÓN 3
Código de nivel
01
8ZBCLBC8RMPBDKMPD3BS1BLBB
3PF9HBF
02 H7BBBBCSFRPB9DWLP3BC7BBLB
LP09GVB
03 NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7BB
LBQQH9GVB
04 0GBBBBFGK8PBLH4KK2BBBBB
LB7Q09CBC
05 KBBBBBFGCWPBLH4KJVBBBBBLB
3RH9B3C
06
KVBBBBBRL0PB9BBBCLBSQBBMB
3R09CLB
07 03BBBBBB8CPB9BBXDQBSQBBM
CBSK9CLB
08 WVBBBBBBY8PB9BBXL3BN3BLM
B7509CBB
09 TQBBBBB4MPB9P3BDQBBBBBM
CGTH9BBB
10 4VBJLBFGDMP89XVNQVBJLBBM
CBT49FRJ
11 4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBBM
B7VH9F3J
12 S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBBM
BZV09HBL
13 Reina
Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTLBLMBG
WH9GBL

Secuencia final
QZBPSBBYRCPBZXBBBVBMNBBMBVW
49DLK
¡Toma ya!
Si no te apetece ir pasando lentamente por los niveles, he aquí un truco especialmente útil para obtener vidas, munición y armas infinitas, así como un selector de niveles. Ve al menú de *passwords* e introduce lo siguiente, SIN espacios, para acceder al menú de trucos:
1G0TP1NK8C1DB00TS09.

Por último, para un código de selección de niveles, G0LVLXX XX Introduce este código en la pantalla de *passwords* para seleccionar dónde quieres empezar. Sustituye las dos últimas XX por el número del nivel donde deseas comenzar.

ANDRETTI RACING '97





Coches de distinto color

Empieza una nueva carrera y selecciona la opción Begin Career. Introduce ahora los siguientes códigos en la pantalla de registro:
Go Bears! Para *stock cars*
Go Bruins! Para coches de F1

Editor de coches

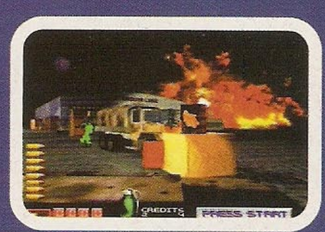
Mientras corres, activa la pausa y lleva el cursor a las estadísticas de la carrera. Ahora pulsa a la vez L1, L2, R1, R2, X, O y Select. Esto da acceso a un menú secreto de edición de coches que te permitirá variar los ajustes de los vehículos.

Trucos varios

Entra en pausa y pulsa las siguientes secuencias para conseguir los efectos descritos:
Invulnerabilidad IZQUIERDA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Invulnerabilidad CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Gasolina y armamentos a tope IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
Armas a tope IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.
Ataque aéreo B1 IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, X, X, X, X, X.
Editor de niebla IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, ABAJO, ABAJO, ABAJO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.
Mapa cenital translúcido IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

AREA 51

Control del enemigo final





Juega al primer nivel del juego y no dispares a nada, salvo a los tres miembros de STAAR. Ahora el juego debería reiniciarse y controlarás al enemigo alienígena final.

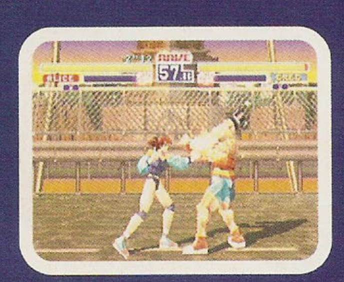
Truco de la escopeta
Durante el juego, haz una pausa y pulsa: TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA y R1 para empezar con una escopeta.

ASSAULT RIGS

He aquí el importante listado de códigos:
Para armas al máximo, introduce esta secuencia durante la partida: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO. Si sale bien, aparece «Max Weapons» en pantalla.
Para invulnerabilidad, introduce esta secuencia durante la partida: IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, X, DERECHA, X, DERECHA, X, X. Si sale bien, aparecerá «Invincible» en pantalla.

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas
Para conseguir vidas infinitas en este futurista simulador deportivo, ve a la pantalla del menú principal y pulsa lo siguiente: CUADRADO, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA. Si ahora vas a Opciones y seleccionas «Solo Survivor» empezarás una partida de un jugador con vidas infinitas.



BLOODY ROAR

Modo cabezón
Elige un luchador en el modo normal, mantén pulsado L2 y pulsa CÍRCULO para empezar.

Luchadores pequeños
Como antes, elige un luchador, mantén pulsado R2 y pulsa CÍRCULO mientras se carga el juego.

Cuadrilátero más grande
Vence a diez luchadores en el modo Survival.

Traje alternativo de Alice
En el modo Time Attack, derrota a todos los oponentes en menos de diez minutos para añadir un elegante vestido de colegiala al guardarropa de Alice.



Vistas de repetición adicionales

Mantén pulsado Select durante el golpe de la victoria a tu rival para obtener vistas de repetición adicionales.

Gráficos extra

Completa el juego en modo arcade para ver el final del personaje correspondiente y pulsa luego IZQUIERDA o DERECHA para ver escenas diferentes.

Para las siguientes características, elige el personaje indicado a continuación y completa el juego en el nivel cuatro o superior:

Cuadrilátero más pequeño	Greg
Cuadrilátero sin muros	Mitsuko
Muros invisibles	Fox
Regeneración de energía	Bakuryu
Sin barras de energía	Yugo
Cámara de control	Alice
Modo psicodélico	Todos los personajes
Desactivar relámpago	Long
Sin modo guardia	Gado
Brazos grandes	Sin usar ningún Continue

BUST A MOVE 2

Créditos extra

En la pantalla de opciones, introduce:

IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA, ABAJO. Luego pulsa X enseguida y mira cómo aumentan tus créditos. Con un turbo pad va mejor. Es posible llegar hasta 30 créditos.

Modo de otro mundo
En la pantalla de selección, introduce: R1, ARRIBA, L2, ABAJO. Aparecerá un pequeño mago verde en la parte inferior derecha de la pantalla para que sepas que el truco ha funcionado. Donde antes ponía «STORY MODE» para un jugador, ahora pondrá «ANOTHER WORLD», que contiene unos niveles distintos y mucho más desafiantes.

Selección de personaje
Para elegir un nuevo personaje con el que jugar, empieza una partida de puzzle. Estando en la pantalla de mapa, introduce: IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO.
Luego pulsa L1 + L2 + R1 + R2. Aparecerá una nueva pantalla de selección de personajes. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA en el pad direccional para moverte sobre los personajes. Pulsa X para continuar.

BUSHIDO BLADE

Jugar como Katze
Para jugar como el vil y sucio pistolero, sólo tienes que vencer a 100 oponentes en el modo Slash con el nivel Hard y sin usar Continues. Si tienes éxito aparecerá en pantalla un mensaje diciendo que has contratado a Katze.



Jugar como Executioner
Para luchar con este tipo desagradable, consigue primero a Katze usando el método ya indicado. Luego, completa el juego y mira los finales, incluso los que ves pulsando Cuadrado. Luego acaba el juego y el modo Slash jugando como Katze en el nivel Hard.

El final de verdad
Como cabe esperar en un juego basado en el antiguo código samurai, a Bushido Blade le gusta aferrarse a las reglas. La forma de ver el auténtico final es sencilla. No toques nada del pad de control hasta que oigas el clic del arma del personaje en su lugar. No mates por la espalda. No mates a nadie en el suelo. No uses tu arma secundaria.

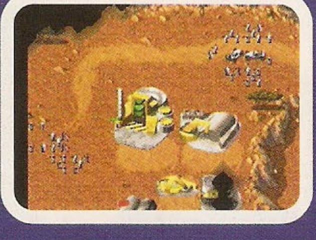
COLONY WARS

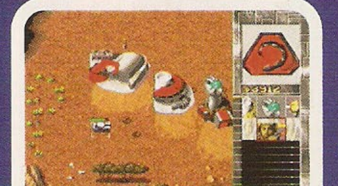
Introduce los siguientes códigos como *password* para acceder a sus bonificaciones. No olvides usar mayúsculas y minúsculas.

Selección de nivel y todas las películas
Commander*Jeffer









Potencia ilimitada de armas principales
Tranquillex

Armas secundarias ilimitadas
Memo*X33RTY

Escudos ilimitados
Hestas*Retort

Desactivar todos los trucos
All*cheats*off

COMMAND & CONQUER

Por jugar a *Command & Conquer* no hemos pegado ojo desde hace una semana, y aun así seguimos pensando que es uno de los juegos más divertidos, y también de los más difíciles, que existen para PlayStation. O sea que, para ahorrarte más de una noche de insomnio y frustración, aquí tienes una guía para convertirte en un veterano de *Command & Conquer*:

1 Al principio de cada misión hay dos cosas que deberías hacer, según el tipo de misión en la que te encuentres. Siempre deberías usar tus vehículos más veloces para explorar el terreno que rodea tu punto de parti-



da. Así puedes encontrar una buena posición para tu «MCV», que avisará de cualquier ataque enemigo. El vehículo más rápido que tiene el «GDI» es el «Humvee», y el «NOD» usa las aún más veloces «Recon bikes». Ambos vehículos equipan un blindaje ligero, por lo que si se avecinan hostilidades lo mejor es retirarse a la base o perder la unidad (algo que no parece muy buena idea).

2 Una vez reconocido el terreno que te rodea, deberías pensar en situar tu «MCV», si tienes alguno para la misión. Intenta empezar tu base en un rincón del mapa para que el enemigo sólo pueda atacar desde dos lados. Si no encuentras un rincón apropiado, colócala al menos a un lado del mapa, o en el borde de un precipicio, para obligar al enemigo a venir por los flancos.

3 Tu máxima prioridad, ya situado el «MCV», es construir una central energética, un cuartel y una planta de tiberio. Puedes seguir con estos edificios durante un tiempo, pero asegúrate de seguir construyendo vehículos y tropas de infantería. Ponlos alrededor de tu base, ya que te atacarán de vez en cuando, y en *C&C* tan importante es defender tu base como atacar al enemigo.



4 Si la misión en la que estás inmerso no tiene un «MCV», deberás situar tus unidades al principio en una posición más segura. Podría ser una cala, protegida por rocas y acantilados, o en un rincón o lado del mapa. Toma ahora algunas de tus unidades y tropas más prescindibles y úsalas como carne de cañón, ya que necesitarás encontrar la base enemiga o el objetivo de tu misión. Poco a poco vas descubriendo el mapa, y, una vez localices tu objetivo, puedes pedir ayuda a las fuerzas de reserva que dejaste atrás.

5 Debido a que la mayoría de estas misiones implican atacar una base enemiga con una cantidad limitada de unidades, verás que te lleva unos cuantos intentos descubrir un modo de penetrar las defensas enemigas. Sin embargo, hemos ideado algunas tácticas y técnicas que parecen funcionar en la mayoría de misiones.

Para empezar, nunca es buena idea enviar primero a las tropas de infantería, ya que la mayoría de bases enemigas tienen puestos de ametralladoras que pueden liquidar a todo un pelotón en unos segun-



dos. Primero envía tus tanques y vehículos de ataque y luego, cuando hayas eliminado algunas de las defensas más férreas, pasa a la infantería. Reserva siempre algunas tropas como respaldo, ya que quizá tu primer ataque se vea superado, y una inyección extra de tropas puede inclinar la batalla a tu favor. Otra buena táctica consiste en enviar la mitad de tus fuerzas a un lado de la base enemiga y dejar que combatan cosa de un minuto. Ahora, con tus tropas ya en posición al otro lado de la base, envíalas a atacar por la retaguardia. Todas las tropas enemigas se estarán ocupando de tu primer ataque, así que tendrás vía libre para empezar a destruir la base.

6 Cuando tengas tu propia base, el proceso de atacar al enemigo es harina de otro costal, ya que puedes construir tu ejército según tus especificaciones exactas.
Es evidente que lo mejor es fabricar tantos tanques como sea posible, pero las demás unidades son útiles en sus propias áreas. Por ejemplo, los helicópteros «Orca» van de miedo para atacar a las cosechadoras de tiberio enemigas, pero no los uses para eliminar enemigos que lleven misiles, ya que te abatirían tras unos pocos impactos. Las tropas de infantería, aun siendo facilísimas de destruir, son de lo más práctico en las situaciones adecuadas. Reunir un pelotón de mini pistoleros y granaderos va bien en cualquier batalla, siempre que tengan el respaldo de los tanques. Si envías una cantidad enorme de tropas a una base enemiga deberías aplastar las defensas en un santiamén. Pero al usar esta táctica recuerda el viejo dicho: «cuantos más, menos peligro».

7 Quizá sea ahora el mejor momento de contarte que los tanques tienen otra utilidad, aparte de eliminar emplazamientos y vehículos blindados. Es bastante repulsivo, pero con sólo dirigir un tanque sobre un pelotón puedes hundirlos en el barro sin un solo disparo. En realidad, es el único modo que tiene un tanque de encargarse de las tropas de infantería, ya que su cañón no es lo bastante rápido para seguirlas.

8 En los últimos niveles de *C&C* te darán opciones extra para construir edificios y vehículos. Dichas opciones son caras, pero al fin y al cabo valen la pena. Por ejemplo, el puesto «SAM» es una defensa inestimable contra los ataques aéreos, así que construye al menos uno cuando tengas ocasión. Además, si juegas como «NOD» tendrás la opción de edificar torres láser, de lo más efectivo para eliminar casi cualquier unidad de tierra.

9 Algo que muchos aspirantes a maestro de *C&C* pasan a menudo por alto son los ingenieros, disponibles en cualquier bando. El papel del ingeniero es colarse en edificios enemigos y capturarlos. Así, en vez



de destruir todos los edificios de una base enemiga, envía un ingeniero a cada edificio una vez hayas acabado con las defensas, y hazte con ellos.
Cuando el edificio esté capturado, se volverá de tu color y podrás usar sus instalaciones, construir sobre él y extender tu base o bien venderlo.
Abrirse paso por los niveles de *Command & Conquer* puede llevar mucho tiempo. Así pues, para ahorrar algo de tan preciado elemento, ¿por qué no usar estos *passwords* en cuanto te quedes atascado?

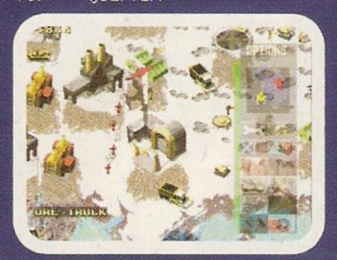
GDI
B9DTX02D0
25U1E2L4D
KED688DGU
OXL3NYNNO
DU5R21DG7
OX3CS3D4G
9QGZLZDF8
IU75TQK8H
OYGNYMYYN
CR5EQME0S
3NUL6OFQI
4N8AN1A0H
3NWD3MQFT
457ED7G0U

Además de la guía y la lista completa de *passwords* de los niveles de este clásico *wargame* de estrategia, aquí tienes un truco que te permitirá ver todo un nivel sin tener que explorarlo con antelación. Antes de empezar una partida, pulsa simultáneamente R1, R2, L1, L2, Cuadrado, Círculo, luego selecciona el *password* o una nueva partida. Si eliges la opción del *password*, asegúrate de mantener los botones pulsados mientras introduces la contraseña. Sin embargo, este truco sólo parece funcionar en el disco GDI, aunque puede que lo hagas funcionar en el disco NOD.
Para jugar a las misiones de Operaciones Secretas, usa la siguiente contraseña en la pantalla de *password*:
COVERTOPS

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Passwords aliados

Nivel -	*Password*
1.	No se necesita
2.	CEA9HV54X
3.	HSHWGN76Z
4.	RMKIWM2VE
5.	FE7HSPG42
6.	5RD1GVBZ
7.	9G1860S39
8.	HXX8B0SV7
9.	9BXMD4C1B
10.	IJ9EFYLFP



11.	LZRNGMMLP
12.	17VLVGV3V
13.	I0D0BDIM3
14.	VOX0IJARY
15.	XN3PYVA7Y

Passwords soviéticos

Nivel	*Password*
1.	No se necesita
2.	VMBWOQ284
3.	XN37MCCSO
4.	LH06FZZQL
5.	BUVV20LFF
6.	AVYQ10YA8
7.	LZRJTMQAN
8.	YQX4C9GFH
9.	1QESO8LE0
10.	KP0UOXJA
11.	CDLKYL7Q4
12.	8T5GGDK25
13.	X5CDE0KN8
14.	DV7RH6UUZ





COOL BOARDERS

El juego más cañero para PlayStation en mucho tiempo es, además, muy jugable, aunque algo corto. Aquí tienes un truco que hará que la voz de los comentaristas suene aflautada. Así, para lograr que el comentarista parezca que respira helio, ve a la pantalla de opciones y pulsa Select 40 veces. A la pulsación número 40, deberías oír un bip indicándote que el truco está activado.

COOL BOARDERS 2

Jugar como alien en Snowman
Completa los 100 movimientos en el modo Master y bate todos los récords en el modo Free Ride.

Tablas secretas
Entra en el modo Free Ride con todas las pistas y bate todos los récords.

Modo espejo

Cuando tengas todas las pistas, pulsa R1+CÍRCULO en el modo Free Ride.

Trajes alternativos

Destaca Snow Boarding Combined y pulsa ABAJO, R1, ARRIBA, R1, ABAJO, R2, ARRIBA, R2, ARRIBA, ARRIBA, R1, ABAJO

CRASH BANDICOOT

Consejos para vencer a los enemigos finales:

Papu Papu

Papu Papu es el primer enemigo, y el más fácil. Es un guerrero nativo y gordinflón que ataca a Crash de dos modos: primero da vueltas y más vueltas intentando atizar a Crash con su garrote. Luego dejará de girar y alzará la porra sobre su cabeza para asestar a Crash un golpe terrible. Para vencerle, súbete a su trono para escapar de su alcance mientras está girando y sal de en medio cuando intente pegarte. Salta entonces sobre su espalda. Vuelve al trono y repite el proceso hasta que Papu Papu quede hecho polvo.

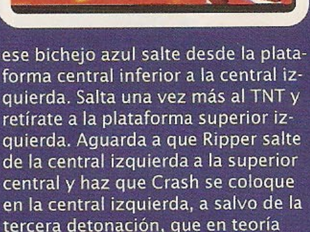
Ripper Roo

Este canguro majara es muy difícil de vencer, pero a continuación te explicamos el modo más fácil.

Espera a que salte sobre la plataforma central izquierda. Salta tú sobre la plataforma central y después a la de más a la izquierda. Espera a que Ripper vuelva a la plataforma central, salte sobre la inferior derecha, otra vez sobre la central, y finalmente a la inferior izquierda. Cuando vuelva de nuevo al centro, haz que Crash salte sobre la caja de TNT. Ve al medio y luego a la plataforma central derecha. Cuando Roo regrese al centro le alcanzará la explosión de TNT. Haz que Crash salte sobre las plataformas en el siguiente orden: superior derecha, superior central y central izquierda. Espera a que Ripper se suba a la plataforma central derecha; entonces, súbete a la caja de TNT que tengas más cerca y vuelve a la plataforma central izquierda para ver cómo le estalla una segunda carga. Desde la plataforma central izquierda, Crash deberá ir a la izquierda superior y esperar a que







ese bichejo azul salte desde la plataforma central inferior a la central izquierda. Salta una vez más al TNT y retírate a la plataforma superior izquierda. Aguarda a que Ripper salte de la central izquierda a la superior central y haz que Crash se coloque en la central izquierda, a salvo de la tercera detonación, que en teoría acabará con el marsupial de las antípodas.

Koala Kong

Paciencia y buenos saltos son la clave para derrotar a esta masa de músculos. Lleva a Crash a la esquina inferior izquierda de la pantalla y, cuando Kong lance una roca, salta a la derecha para esquivarla y vuelve luego a la izquierda. En breve, una de las rocas que Koala arroja permanecerá en pantalla (suele ser la cuarta). En lugar de huir, Crash debería esperar a que no haya carros delante de Koala y devolverle la roca, dándole en el estómago. Repítelo y pronto saldrás triunfante.

Pinstripe Potoroo

Este canguro mafioso ansía vengar a su primo, Ripper, al que ya venciste.





Es el enemigo más difícil del juego. Pinstripe corre, brinca y da saltos mortales por todas partes con una risa histérica e intentando, sin descanso, llenar a Crash con el plomo de su ametralladora. Los únicos lugares seguros donde puede ocultarse Crash son las esquinas inferiores izquierda y derecha. Sólo se puede atacar a Pinstripe cuando deja de disparar, o si su arma se encasquilla: entonces puedes alcanzarlo hasta dos o tres veces, pero hace falta un cronometraje preciso. Dale una vez y, mientras está aturdido, dale de nuevo.

Nunca le ataques en el fondo de la sala, ya que Crash no volvería a la seguridad de sus esquinas.

Con paciencia y buenos cálculos lo lograrás.

Dr. Nitrus Brio

Este científico loco ataca a Crash en dos fases. Primero le arroja probetas. Las moradas son explosivas y las verdes se convierten en masas viscosas que persiguen a Crash por toda la sala. Es cuestión de saltar sobre estas masas a fin de matarlas y evitar los explosivos. Las esquinas izquierda y derecha vuelven a ser un refugio seguro. Cuando su energía disminuya, el doctor beberá una de las probetas y se convertirá en un monstruo. Caerán del techo bloques de hormigón: salta de éstos a la cabeza del monstruo. Tres golpes en la cabeza bastarán para que el malvado doctor desaparezca para siempre de las listas del Colegio de Médicos.

Dr. Neo Cortex

Teniendo en cuenta que es el enemigo final del juego, nos sorprendió lo fácil que es vencerlo una vez se conoce el truco. Hay que recordar que los rayos de energía púrpura que lanza a Crash van directos a él, así que evítalos saltando. Los rayos azules se mueven de izquierda a derecha, o viceversa, y algunos en diagonal. Deberás hacer girar los rayos verdes, para que toquen al doctor y reduzcan su barra de energía. En resumen: esquiva los rayos de color violeta o azul, ataca

en torbellino a los verdes y lograrás que Crash se reúna con su amada Tawna.

DEFCON 5

Cómo completar *Defcon 5* en un tiempo récord:

- Ve del Hangar A al nivel 2 de ADMIN.
- Toma el ascensor que va al nivel 3 de ADMIN y obtén el pad DESTRUCT.
- Toma el ascensor que da a la sala de CONTROL y recoge el pad DROID. Instala el software DEFENCE.
- Modifica los parámetros de defensa:

MEF ajústalo todo a 1 (Bandera de permiso de misiles)
GEF ajústalo todo a 1 (Bandera de permiso de armas)
ARF ajústalo todo a 0 (Bandera de recarga automática)
TBF ajústalo todo a 100 (Aguante de temperatura antes de avería)
DBF ajústalo todo a 100 (Aguante de daños antes de avería)
RTF ajústalo todo a 5 (Misil de tipo recargable)
RTP ajústalo todo a 5 (Proyectil de tipo recargable)

- Ajusta las armas de las torres para que registren el misil proyectil «6».
- Usa robots de reconocimiento para buscar restos de combatientes enemigos abatidos por las torres. Puede que sufras tres o cuatro ataques enemigos antes descubrir los pads correctos. Necesitas los siguientes artículos para completar el juego:

Pad de la lanzadera (Acceso a la lanzadera de escape)
Pad de caza x2 (Escolta automática del caza)
Pad de armas Div (Pruebas)

- Una vez encuentres el pad de armas Div, regístrate en el VOS: se reforma el nivel de seguridad, permitiendo el acceso a puertas anteriormente cerradas. Se necesita el pad para proporcionar a la corporación Tyron pruebas del juego sucio, y también para acabar el juego.
- Una vez los robots de reconocimiento hallen el pad de la lanzadera, el pad del caza x2 y el de armas Div, ve a la sala de control e inicia la autodestrucción.
- Ve al Hangar A lo antes posible para subir a la lanzadera de escape. Hay tres finales que varían según si encuentras o no todos los pads mencionados.



DEFENDER II

(Compilación de Williams Arcade)
Este consejo se conoce desde principios de los ochenta. Recoge a 10 humanos y cruza la puerta estelar para

aumentar tus hombres, la puntuación, las bombas, etc.

DESCENT

Para facilitarte las cosas cuando juegues al frenético juego de Interplay, introduce los siguientes códigos durante la partida (pero no hagas pausa):

Todas las llaves:
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X





Turbo:
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X

Acceso a todos los niveles:
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO
(Sal de la partida tras introducir el código)

Mega Zowie Wowie:
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO

Invulnerable:
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X

Muchas cosas:
TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X

DESTRUCTION DERBY 2

¿Problemas a la hora de borrar los archivos de *Destruction Derby* de la



tarjeta de memoria? Carga DD y selecciona la contrarreloj (Time trials). Ve a START, pero es importante que no alteres ninguna opción, en especial la elección de coche. Al empezar la partida, haz PAUSA y sal (Exit); ve a la opción de Grabar Partida y graba sobre alguno de los viejos archivos que quieres borrar. Reinicia la PlayStation, ve a la pantalla de la tarjeta de memoria y en teoría habrá un símbolo de Psygnosis en cada archivo que «pisoteaste». Bórralos como de costumbre.

Códigos

Introduce estos códigos en lugar de tu nombre en la pantalla correspondiente y activarás todos los trucos que explicamos a continuación:

!DAMAGE! Coche invulnerable
nPLAYERS Selecciona el número de coches (sólo en Practice).
REFLECT! Pista secreta: monasterio en ruinas.

Destruir cosas puede ser muy divertido, pero con *DD2*, en ocasiones resulta muy frustrante. Aquí tienes algunos consejos que te ayudarán a continuar con la diversión...

1 La salida y la primera vuelta es donde normalmente más puntos ganas. No te quedes atrás cuando los coches empiecen a rugir. Métete entre ellos y embiste a cuantos puedas. Quizá tu coche sufra algún desperfecto, pero en contrapartida obtendrás valiosos puntos.

2 Recuerda que si juegas en el modo Wreckin' Racing, da igual en qué posición vayas, así que para ganar vas a tener que dejar las puertas del coche bastante maltrechas.

3 Hay mil maneras de lograr puntos y conservar tu coche en buenas condiciones. La forma más segura consiste en golpear la parte trasera del coche de delante. Intenta darle una embestida que le haga dar una vuelta de campana o girar sobre su eje hasta chocar contra un muro.

4 Otra forma segura de lograr puntos sin peligro es empujar un coche contra las paredes laterales. Ponte a la altura del coche y gira el pad en su dirección, empujándolo hacia el muro. Así conseguirás algunos puntos fáciles.

5 A menudo te encontrarás con accidentes en las curvas más cerradas. ¡Qué ocasión para lograr puntos extra sin que tu coche resulte afectado por el desastre! Ve a por alguno de los vehículos que intenta salir del barullo y arréale en el costado a gran velocidad. Una colisión como ésta te dará al menos 30 puntos.

6 En ocasiones no tendrás más remedio que sufrir unos cuantos golpes si quieres mejorar tu puntuación. Por ejemplo, si ya vas por la última vuelta, tendrás que tomar

medidas drásticas para obtener los últimos puntos de premio. Si buscas un gran accidente, antes asegúrate de no tener rojo en tu coche, o acabarás expulsado de la carrera y sin haber conseguido un solo punto.

7 Si te ves envuelto en un accidente, tendrás que salir de allí lo antes posible. Lo más probable es que, tras innumerables vueltas, acabes mirando hacia la pared o en sentido contrario al sentido de la carrera. Para volver a la posición adecuada por la vía rápida, usa los botones de giro rápido y marcha atrás. Si te vuelven a dar un golpe mientras haces esto, mantén el dedo en giro rápido para poder recobrar el control.

8 No olvides utilizar los boxes, si los hay, en la carrera en la que participas. Si tienes un desperfecto grave en el coche, no tendrás tiempo de repararlo todo. Tienes que seleccionar velozmente el área que quieres arreglar, y entonces pulsar el botón lo antes posible hasta que el triángulo rojo se ponga verde.

9 Conducir en cualquiera de las pistas de *Destruction Derby* es una experiencia espeluznante. Si juegas en el modo Total Destruction durarás unos 10 segundos, porque todos los coches controlados por la CPU van a por ti. El modo de entrenamiento es mucho más divertido, aunque también es difícil. En la salida, no vayas directo al barullo que tiene lugar en el centro de la pista. Espera atrás y elige el coche que quieras eliminar.

10 Cuando la parte delantera de tu coche esté completamente destrozada, da la vuelta al coche y elimina marcha atrás a cuantos rivales puedas. Así seguirás en carrera más tiempo y podrás incrementar tu puntuación. Por último, en el «Estadio de la Muerte», manténte lo más lejos posible de la plataforma hasta que queden muy pocos coches.

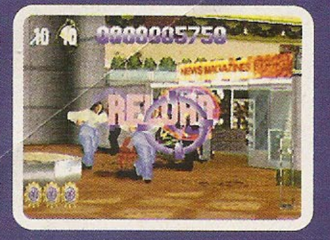
DIE HARD TRILOGY

Para introducir las siguientes combinaciones, mantén pulsado R2 con el juego en pausa.

DIE HARD
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO: Invulnerabilidad
DERECHA, CUADRADO, ABAJO, CÍRCULO: 50 granadas y cinco balas.
DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO: Modo gordo (todos los personajes aparecen hinchados).
ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO: Los enemigos flotan en el







aire al recibir un impacto.
DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA: Se invierten todos los controles (incluso los botones de disparo).
10 veces TRIÁNGULO y 4 veces DERECHA: Modo esqueleto.

ABAJO, CÍRCULO, CÍRCULO, ABAJO, TRIÁNGULO , ABAJO: Modo comedia (las voces suenan aflautadas y los villanos disparan por el trasero).
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA: Disparos ilimitados.

DIE HARDER

DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO: Editor de mapa. Este truco te permite cambiar las rutas de todos los personajes y vehículos del juego. Es sumamente complicado, pero si perseveras lograrás efectos sorprendentes, como por ejemplo coches flotantes.
También podrás elegir niveles



desde el editor de mapas seleccionando la pantalla de Menú (CUADRADO) y utilizando la función Load para escoger el nivel que prefieras.
ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO: Modo esqueleto.
DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO: 99 cohetes y 99 granadas (modo de destrucción total).
ABAJO, TRIÁNGULO, DERECHA, CUADRADO: Invulnerabilidad.

DIE HARD WITH A VENGEANCE
IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, DERECHA: Vidas infinitas.
CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, X, X: 999 Turbos.
IZQUIERDA, TRIÁNGULO, DERECHA, ABAJO: Modo coches grandes.
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO: Modo cabezas flotantes.
ABAJO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO: Visión extra (cámara persecución).
IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, ABAJO: Modo cámara lenta.
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA: Modo Vic 20.

DISRUPTOR

Disruptor es uno de los clónicos de *Doom* más emocionantes y más llenos de acción, pero también es muy frustrante jugar con él. Por eso pueden serte útiles estos códigos:

Recuperar munición
Durante el juego, pulsa SELECT, ve al mapa y presiona L1 para desconectar el tiempo real. Después introduce X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, O, TRIÁNGULO, X.

Recuperar vidas
Durante el juego, pulsa SELECT para ir al mapa, y presiona L1 para desconectar el tiempo real. Después introduce TRIÁNGULO, X, X, O, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO.

DOOM

Nuestro incansable experto en *Doom* ha abandonado sus obligaciones como director artístico de *PSM* para investigar todos los códigos que te permitirán eternizarte en este juego tan impresionante.

02: SKTPHTRKRT
03: LWMWHMPRPM
04: 280RH02CZ0
05: 9G5GX7BZ97
06: FMJVSCCYCB







07: WMZBD1LFYX
08: RDTW4BRSPM
09: NOL19KR5T5
10: GNK4TLFZBC
11: 3JYH2QKO!8
12: Z4QK5TVYVX
13: H88YFFC1CF
14: 95KCL66W64
15: 9NKCL66C64
16: Z!DSR99Z97
17: 4NTD2364YW
18: GSY6DTTTTR
19: VDKSWRYT64
20: VWGDVXB965
21: T96XPZKHHH
22: 99PRHZ2ZZO
23: 6PSLBCXZWV
24: 3!NQGX121Z
25: FZW2FMS6ST
26: XZCNS8889!
27: Q5!VWTBGFC
28: JFI3GJMLLL
29: 9PSL!XZ3XV
30: SN!4WBYCCC

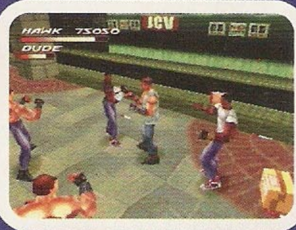
Y este otro código te permitirá entrar directamente en el nivel 31 de *Doom 2* con todas las armas:
31: !DKS2LWL64



FIGHTING FORCE

Invulnerabilidad y selección de nivel: en la pantalla principal (la que muestra las opciones de 1 jugador, 2 jugadores y Opciones), mantén pulsado IZQUIERDA, CUADRADO, L1 y R2 hasta que aparezca «Cheat mode» en la parte inferior de tu pantalla. Luego selecciona Options enseguida y conseguirás ser invencible o bien empezar en cualquier nivel. Si activas estos dos trucos le habrás quitado toda la gracia al asunto. Pero en fin...





FINAL DOOM

Aquí tienes unos códigos para *Final Doom*, además de unos buenos trucos:

NIVEL 2	Y90CDJLHVX
NIVEL 3	3JJCMK8W64
NIVEL 4	Y9SJ3VRWWW
NIVEL 5	!DDSQ7J318
NIVEL 6	04MSK2X921
NIVEL 7	YTTLCXXLXV
NIVEL 8	09SMBY04YW
NIVEL 9	7KKBLDV53
NIVEL 10	FM4217GSGJ
NIVEL 11	H!!3WDGLD8
NIVEL 12	O7QPDW26WY
NIVEL 13	WLLTXOY!02
NIVEL 14	RBR4G!LDLN
NIVEL 15	2PTLCXXLXV
NIVEL 16	548C7DFWYX
NIVEL 17	JOC89DZPQS
NIVEL 18	JGB9CT0NRT



NIVEL 19 9QLTKR0!02
NIVEL 20 LM85XI35BD
NIVEL 21 S!6IFHVOJG
NIVEL 22 33QHFTT6WY
NIVEL 23 VBGQPJ!446
NIVEL 24 ZYKTLW7V53
NIVEL 25 0DJSM4HW64
NIVEL 26 MDF0SBIBHG
NIVEL 27 ZDJSMVRW64
NIVEL 28 IYKTX4QV53
NIVEL 29 J7K438DMNL
NIVEL 30 DJX07Q4HTR

Para activar los siguientes trucos, entra en pausa e introduce los códigos. Puedes combinar los trucos al introducir un código, proseguir la partida, volver entonces a parar el juego e introducir el siguiente código.

Mapa global
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L1, R2,L2,R2,R1



Muchos ítems
X, TRIÁNGULO, L1, ABAJO, ARRIBA, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Salto nivel
DERECHA, IZQUIERDA, R1, R2, TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO, X

Visión de rayos X
L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA

Modo súper poder
L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO

Vidas infinitas
Pulsa PAUSE, luego DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CRUZ

Cualquier nivel
Pausa el juego y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1, CÍRCULO.



FROGGER

Vidas infinitas
Pulsa PAUSE, luego DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CRUZ.

Cualquier nivel
Pausa el juego y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1, CÍRCULO.

F1

F1, de Psygnosis, es el juego para PlayStation más vendido de la historia. Psygnosis aportó algunas triquiñuelas muy útiles para tu deleite. Sigue leyendo y aprenderás el modo de activar todos los trucos para sacarle todo el jugo a este estupendo simulador de carreras.

Los circuitos
Los 17 circuitos no aparecen descritos en el manual, por lo que resulta complicado planear las entradas en boxes o calcular los niveles de combustible en el modo Grand Prix. En la tabla de abajo se especifica el número de vueltas en el caso de que recorras circuitos completos en el modo Grand Prix. En el modo Arcade, el número de vueltas por carrera siempre es cinco.



Circuitos de bonificación

Si corres un campeonato en el modo Arcade o Grand Prix y acabas primero, puedes seleccionar un circuito extra llamado Frameout City. Recuerda que debes guardar la partida en la tarjeta de memoria si quieres conseguir esta opción. No obstante, si continúas leyendo, te enseñaremos un truco para acceder a ella sin necesidad de ganar el campeonato.

Trucos y otros secretos

Carrera extra

En la pantalla de opciones, colócate donde pone Practice, Qualify y Race. Pulsa SELECT y manténlo apretado; entonces pulsa rápidamente: IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA y DERECHA. Debería aparecer el mensaje *«BONUS* TRACK ACTIVATED». De este modo, la próxima vez que empieces una carrera nueva aparecerá la opción de carrera extra.

Modo Buggy

En la pantalla de opciones, donde se lee Practice, Qualify y Race, pulsa SELECT y manténlo pulsado; entonces pulsa rápidamente: DERE-



CHA, ARRIBA, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO y TRIÁNGULO. En teoría aparecerá el mensaje «BUGGY MODE ACTIVATED». Este truco transforma tu coche en un pequeño buggy.

Motocicletas
En la pantalla de opciones, sitúate donde dice Practice, Qualify y Race, y mantén pulsado SELECT. Después, introduce la siguiente serie lo más rápido posible: ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO y TRIÁNGULO. Debería aparecer el mensaje «BIKE MODE ACTIVATED». En lugar de coches podrás disfrutar de carreras de motos.

Carreras con lava
En la pantalla de opciones, donde se lee Practice, Qualify y Race, mantén pulsado SELECT. Después, pulsa rápidamente: CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO y X. Debería aparecer el mensaje «LAVA MODE ACTIVATED». Gracias a este truco, la carretera se convertirá en un mar de lava y del resto del paisaje sólo quedarán cenizas.

FADE TO BLACK

Introduce las siguientes contraseñas en la pantalla de *password*:
Nivel 01
CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO
Nivel 02
TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, X
Nivel 03
X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X
Nivel 04
X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO
Nivel 05
CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO
Nivel 06
TRIÁNGULO, X, X, X, X, CÍRCULO
Nivel 07
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X
Nivel 08
CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO
Nivel 09
TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO
Nivel 10
X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X
Nivel 11
CÍRCULO, CUADRADO, X, X, CUADRADO, X
Nivel 12
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X
Nivel 13
X, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X
(usa este código si no consigues salvar a la chica)

Trucos
Teclea estos códigos en la pantalla de *password* para acceder a los trucos siguientes.
Nota: Tienes que introducir el Códi-



go para activar los trucos antes que las contraseñas. No hagas caso de los mensajes de código no válido que aparezcan.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.

Cuando hayas introducido esta combinación, sal de la pantalla de *password* y vuelve a entrar en ella enseguida. Ahora puedes introducir los códigos siguientes:

Ver todas las secuencias de video
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X.

Protección infinita
CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

Invencibilidad
TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO.

Selección de nivel
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CUADRADO.

FIFA SOCCER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de opciones.
Cuando un código haya sido correctamente introducido, oirás un sonido de confirmación. Sal de la panta-



lla de opciones, resalta las opciones «Resume Game» y pulsa el botón CUADRADO para acceder a un nuevo menú de opciones.

Vallas invisibles
X, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO
Crea vallas invisibles para un partido con cinco jugadores por banda.

Balón curvado
TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, X, X
Te permite curvar la valla para conseguir proporciones fantásticas.

Balón loco
X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X ,X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X
Vuelve muy difícil el control del balón.

Dream Team
CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO
Vuelve muy rápidos a ambos equipos.

Equipo tonto
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X
Consigue que tanto tu equipo como el portero jueguen muy mal.

Tanda de penaltis
CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO
Inicia inmediatamente una serie de penaltis.

Súper potencia
TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO ,TRIÁNGULO, TRIÁNGULO ,TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
Aumenta la potencia de lanzamiento de tu equipo.

Súper portero
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
Te da un súper portero.

Súper delanteros
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X
Consigue que tus delanteros jueguen muy rápido.

Súper defensas
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO
Consigue que tus defensas jueguen muy rápido.

Introduce las contraseñas de los trucos siguientes tal como has hecho antes, pero esta vez, para que funcionen, sal del juego, ve a la pantalla de selección de juegos e entra en el modo Options. Baja hasta el final del menú, donde podrás activar los trucos.

Paleta predefinida
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUA-



DRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X
Activa los trucos predefinidos.

Dúo dinámico
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO
Para que los uniformes de los jugadores tengan los colores de Batman y Robin.

Oktoberfest
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO,TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
Para que los uniformes parezcan trajes típicos alemanes.

Traje de etiqueta
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO
Para que los uniformes de los jugadores parezcan trajes de etiqueta.

Uniforme de la EA
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO
Partido amistoso con los fabricantes de *FIFA '96*.

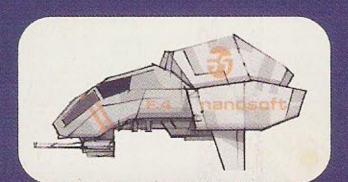
Federación
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X
Juega como Data y Spock, de *Star Trek*.

Invisible
CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO
Vuelve transparentes a los jugadores.

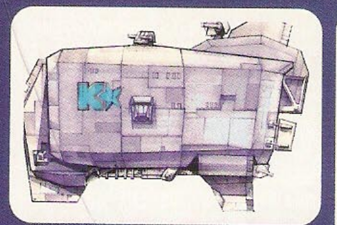
G-POLICE

Todas las armas y munición
En la pantalla de carga de Armas, mantén pulsados L1, L2, R1, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO y pulsa IZQUIERDA.
Y los *passwords* son:

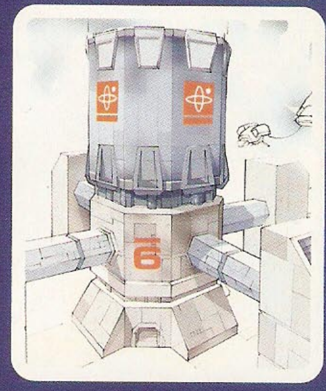
35 SAGLORD
34 NIKNAK
33 CAKEBOY
32 ROSSCO
31 PUGGER
30 JIMMAC
29 THONBOY
28 STUBOMB
27 EDFIRE
26 EUANLEC
25 ANGUSF
24 STEVEBOT
23 CLAIREC
22 JONRITZ
21 IAINTHOD
20 TSLATER
19 BIONIC



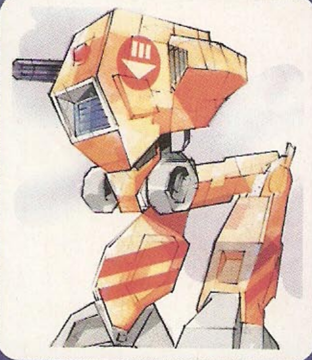








18 ANDYCROW
17 TONYMASH
16 THEYOLK
15 OLLIEB



14 YERMAN
13 ANDYMAC
12 KIMBCHS
11 ANDOOOO
10 DELUCS
9 DAZMAN
8 MAZMAN
7 SAEGGY
6 WENSKI
5 JOJOGUN
4 ACEDUF
3 SONAGAV
2 DOLMAN
1 MADGAV

GEX

He aquí unos trucos para seleccionar el nivel y todas las áreas. Mantén pulsado R1, ve entonces a la pantalla Item Menu e introduce lo siguiente sin soltar R1:

Selección de fase
En la cúpula (Dome), pulsa



X, CUADRADO, X, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO

Acceso a todas las áreas
En cualquier fase, pulsa CUADRADO, START, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, START

Máxima energía
Para los siguientes códigos, pausa el juego y mantén pulsado R1 mientras introduces estas secuencias:

99 vidas: ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, ABAJO

Esputo eléctrico: DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, IZQUIERDA

Aliento helado: CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA

Aliento de fuego: X, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA,

Invencibilidad: X, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA

Súper salto: X, CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA

Selección de niveles
Y éstos son todos los *passwords*...

Cemetery 2	SVZFKHGP
Cemetery 3	BXRFYHGP
Cemetery 4	ZVTCYHGP
Jungle 1	KXVKRHKP
Jungle 2	CVHCSHKP
Jungle 3	SVKLPHKP
Jungle 4	CVBLPHKP
Toonville 1	RVTCSHGP
Toonville 2	XVVBRHKP
Kung Fu 1	YTCHPHKP

Kung Fu 2	ZTDHPHKP
Kung Fu 3	DXVGRHKP
Rezopolis	GYVYRHKP

GRAND THEFT AUTO

Introduce estos códigos como tu nombre. Sencillo.

Código	Efecto
GROOVY	Todas las armas
WEYHEY	9.999.990 puntos
BLOWME	Coordenadas
EATTHIS	Máximo de niveles deseados
CHUFF	Sin policía
TURF	Todas las ciudades
MADEMAN	Todas las armas y ciudades
BSTARD	Todas las ciudades, arma infinitas y 99 vidas
FECK	Liberty City parte 1 y 2
TVTAN	San Andreas parte 1 y 2

GUNSHIP 2000

Durante la pantalla de carga, mantén pulsados L1 y R1 para obtener más armas de lo habitual, o R1 y R2 para ser invulnerable.

HEXEN

Modo de trucos

Entra en la pantalla de opciones desde el menú principal y selecciona Pad Config. Pulsa R2 y, sin soltarlo, pulsa DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO y X en la pantalla de configuración del pad; oirás un sonido si lo has hecho correctamente. Tras empezar una partida, entra en



pausa y verás disponible una opción de trucos, que te permitirá el acceso al modo Dios y todas las armas y llaves, así como otras opciones.

IMPACT RACING

Para ser invulnerable, introduce (con espacios): I AM IMMORTAL
Para tener armas ilimitadas, introduce: LOADSOFSTUFF
Para ver la secuencia final, introduce (con espacios): JOURNEYS END



JET RIDER

Jet Rider ha sido el primer juego de su clase en llegar a PlayStation, y la verdad es que es bastante bueno. Pero como también es bastante difícil, ahí van los siguientes trucos:

Dificultades que lo son menos

Este truco hará que las partes más complejas no lo sean tanto y se superen antes. El único problema es que para poder utilizarlo, antes debes completar el juego. Una vez hayas llegado al final del juego, verás una burbuja que dice «Codes Enabled». Entonces pulsa ABAJO, CÍRCULO, IZQUIERDA, L1, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.

Desbloquear todos los circuitos

Este truco te permitirá jugar en cualquier circuito que quieras, sin necesidad de ganarte antes el derecho a hacerlo.
Primero ve a la pantalla de opciones y elige la dificultad «Amateur». Después, selecciona el presentador masculino del trofeo. Vuelve a la pantalla principal apretando START y pulsa lo siguiente en el pad del primer jugador:
ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.
Vuelve a la pantalla de opciones pulsando una vez IZQUIERDA y X. Selecciona la dificultad «Profesional» y, como presentador, escoge «Rider». Vuelve otra vez a la pantalla principal pulsando START e introduce el código siguiente, de nuevo con el pad del jugador número uno:

ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.

Escucharás un sonido que indica que el truco ha funcionado. Ahora ya puedes correr en cualquier circuito. Así de sencillo.

JUMPING FLASH 2

Ayuda de Rachel

Para que Rachel sea tu ayudante cibernética, introduce la siguiente combinación en la pantalla de títulos: IZQUIERDA, DERECHA, R1, L2, L1, R2, ARRIBA, ABAJO, TRIÁNGULO, SELECT.

Ahora Rachel puede ser tu ayudante cibernética, pero asegúrate de que



la seleccionas en el menú de opciones.

Ayuda de Tex

Para que Tex sea tu ayudante, introduce la siguiente combinación en la pantalla de títulos:



ARRIBA, ABAJO, L1, R2, R1, L2, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT.
Ahora Tex puede ser tu ayudante cibernético, pero asegúrate de que lo seleccionas en el menú de opciones.

Modo Extra
Cuando hayas terminado el juego en el modo Regular y en el modo Super, podrás jugar en el modo Extra.

Súper saltos
Cuando hayas ganado el juego, puedes repetirlo en el modo Super. Usando este modo, puedes dar seis saltos de una sola vez, en lugar de dar solamente tres.

LOADED

Para acceder a estos útiles trucos, ve a la pantalla de opciones del juego y pulsa L1 y después L2 sin soltarlos durante diez segundos. Presiona las siguientes combinaciones de botones para activar el truco que desees utilizar:

Salud
DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO





Municiones
ARRIBA, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO

Potencia
DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO

Vidas
IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO

Bombas inteligentes
R1, R2, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, R1, R2, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO

Omitir nivel
X, R1, TRIÁNGULO, R1, CUADRADO, CÍRCULO, R2, R2, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X

Selección de nivel
ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO

LONE SOLDIER

Durante la partida, pulsa PAUSA e introduce lo siguiente:

Modo Dios
ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, IZQUIERDA

Omitir niveles
ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA

Todas las armas y munición
DERECHA, ABAJO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA

MADDEN NFL '98

Tenemos trucos que te permiten el acceso a equipos y estadios secretos. Debes introducir los códigos que ves entre corchetes en la pantalla de creación del jugador:



Equipo Nombre

EA Sports Team
ORRS HEROES
Tiburon Team
LOIN CLOTH
All Time Leaders
LEADERS
All Time All Madden
COACH
All 60's team
PAC ATTACK
All 70's Team
STEELCURTAIN
All 80's Team
GOLD RUSH
NFC
ALOHA
AFC
UAU
Astrodome (Old Oilers)
JETSONS
Cleveland Browns Stadium
DAWGPOUND
Old Oakland Stadium
SNAKE
Old Tampa Bay Stadium
BIG SOMBRERO
Old Miami Dolphins Stadium
DANDAMAN
RFK Stadium (Old Redskins)
OLDDC
Tiburon Sports Complex
SHARKSFIN
Old West
GHOST TOWN

MAGIC CARPET

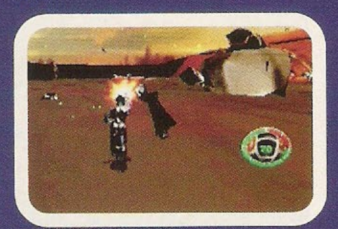
Algunos de los últimos niveles del excelente juego de alfombras voladoras de Bullfrog están resultando poco menos que diabólicos para cierta gente. Si eres uno de los que se están dando de cabeza contra las paredes, el siguiente truco debería serte de gran utilidad:
En la pantalla del título selecciona Options y pulsa entonces esta combinación: TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO. Luego empieza y, cuando te encuentres en un nivel, pulsa START y después los botones superiores a izquierda y derecha para acceder al final de niveles, a todos los hechizos y a más maná.

MDK

Para activar los siguientes trucos, activa la pausa e introduce las combinaciones que necesites:

Ataque aéreo de bonificación
ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, L1

Cow drop
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, DERECHA





Maniquí de señuelo
CRUZ, L1, DERECHA, CÍRCULO, CRUZ, ARRIBA, CUADRADO

Granada de mano
TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, L1, DERECHA

Granada de francotirador rastreadora
IZQUIERDA, ARRIBA, CRUZ, TRIÁNGULO, L1, L1, DERECHA

Mortero
IZQUIERDA, L1, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Bomba interesante
ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO

Granada de francotirador
ARRIBA, CUADRADO, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO

Súper ametralladora
IZQUIERDA, L1, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO

Arma atronadora
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO



Arma twister
ABAJO, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, CRUZ

Selección de nivel
En la pantalla del título, pulsa IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA y CUADRADO para que aparezca la opción de selección de nivel.

MORTAL KOMBAT 3

Hemos recibido un alud de trucos para *MK3*. Aquí tienes un resumen de todo lo que hemos descubierto:

Juega como Smoke
Al cargar el juego haz girar el pad direccional, en la pantalla de copyright, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que aparezca el siguiente mensaje: «Introduce the Ultimate Kombat Kode». Pulsa en el pad del jugador 1 R1, TRIÁNGULO seis veces, CÍRCULO nueve veces, X seis veces (todo esto, en menos de 9 segundos). Ahora uno o dos jugadores tendrán la posibilidad de escoger a Smoke en la pantalla de selección de personajes.

Trucos para pantalla Vs
Los números entre paréntesis representan los botones CUADRADO, TRIÁNGULO y CÍRCULO, respectivamente, e indican el número de veces que debe pulsarse el botón para formar la secuencia. Por ejmplo, (987)



significa: pulsa CUADRADO nueve veces, TRIÁNGULO ocho veces y CÍRCULO siete veces.
Entra los códigos siguientes en la pantalla Vs en el modo para dos jugadores, ambos jugadores deben introducir los códigos al mismo tiempo. Cambiarán los símbolos de la parte inferior de la pantalla y el resultado será muy divertido.

J1 (100) - J2 (100)
= Sin lanzamientos
J1 (020) - J2 (020)
= Sin bloqueos
J1 (987) - J2 (123)
= Sin metros
J1 (688) - J2 (422)
= Lucha en la oscuridad
J1 (282) - J2 (282)
= Texto: sin miedo
J1 (460) - J2 (460)
= Formas aleatorias
J1 (985) - J2 (125)
= Modo Multimode
J1 (642) - J2 (468)
= Modo Galaxian
J1 (033) - J2 (000)
= La mitad de energía para el jugador 1
J1 (000) - J2 (033)
= La mitad de energía para el jugador 2
J1 (969) - J2 (141)
= El ganador contra Motoro
J1 (033) - J2 (564)
= El ganador contra Shao Kahn
J1 (769) - J2 (342)
= El ganador contra Noob Shibot
J1 (205) - J2 (926)
= El ganador contra Smoke

Menú de trucos
Cuando empiece la intro del juego, pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, L1, L2 y START. Aparecerá un menú de opciones con el título de «Kombat». Pulsa ARRIBA para que aparezca uninterrogante azul. Entonces pulsa cualquier botón para acceder a un menú de trucos que te permitirá seleccionar niveles, jugar como Smoke, etc.
Si conoces más trucos para el fabuloso juego *MK3*, escríbelos y envíanoslos. ¡Corre!

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Introduce estos códigos en la pantalla de *password*:

Password	Efecto
NXCVSZ	Urnas ilimitadas
GTTBHR	1000 vidas
GRVDTS	Ver créditos
ZCHRRY	Truco definitivo

NOTA: Acerca del truco definitivo. Transpórtate al nivel 8. Si mueres antes de llegar a un punto de control, pulsa L1 para luchar contra





Quan Chi, o L2 para luchar contra Shinnok.

Fatality
Cuando luches contra las tres pescaderas de la fortaleza de Quan Chi, puedes propinarle a Kia el golpe fatality en la cabeza con Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo alto. Un elegante movimiento.

Movimiento final del nivel uno
Al final de la fase 1, cuando vences al último enemigo, Scorpion, dirá FINISH HIM!!! Para realizar el fatality de la arrancada de cabeza, da un paso atrás y pulsa en el pad Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo alto. Mira entonces cómo Suby le arranca la cabeza a Scorpion, echando sangre por todas partes.

Passwords

Nivel	Contraseña
2	THWMSB
3	CNSZDG
4	ZVRKDM
5	JYPPHD
6	QFTLWN
7	XJKNZT

Para ver explotar al enemigo final de la Tierra, introduce «rckmnd» en la pantalla de *password.*

MOTOR TOON GP 2

Multiplicación de opciones
Para conseguir un montón de



opciones extra, pulsa simultáneamente L1, L2, R1 y R2, y pulsa X para seleccionar las opciones. Verás cómo aumentan las posibilidades.

Repeticiones SCEI
Mantén pulsado R1 cuando selecciones cualquier opción de acceso a tarjeta de memoria para desviar el juego hacia las repeticiones de SCEI. Ahora podrás contemplar o correr tú mismo contra los fantasmas de los mejores equipos de todos los tiempos de SCEI.

NBA JAM: TE

El excelente juego de baloncesto de Acclaim tiene unos no menos buenos trucos ocultos en la manga, uno de los cuales incluye jugar como sprites en miniatura en el divertido modo Baby. Los siguientes códigos son sencillos de aplicar: selecciona un equipo, y, cuando aparezca la pantalla que dice «Tonight's Matchup», introduce el código deseado antes de que salga en pantalla «Loading Game».



Modo cabezón
Para que los jugadores tengan la cabeza algo grandota, pulsa rápidamente CUADRADO, X, CÍRCULO y TRIÁNGULO; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Modo súper cabezón
Para dar a los jugadores una cabeza del tamaño de un balón de playa, pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Modo enorme
Para convertir a los jugadores en auténticos gigantes, pulsa TRIÁNGULO y X; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Modo Baby
Para variar, convierte a los jugadores en unos diablillos diminutos pulsando CUADRADO y CÍRCULO; repite entonces la secuencia un mínimo de cinco veces.

Gran bola de fuego
Para convertir la pelota en una bola llameante al hacer un mate, pulsa ABAJO, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA.

Recursos humanos
Simple y llanamente, este modo hace que tus personajes sean más sensibles. Pulsa DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, X, DERECHA.



Potenciar defensa

Esto hace que tu defensa esté más alerta. Pulsa DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ARRIBA.

NEED FOR SPEED

Agárrate bien, porque ahí va un montón de trucos de primera categoría...

- En el modo torneo, ve a la pantalla de *passwords* y teclea YXHJQY para acceder a la bonita pista de bonificación: Las Vegas.
- Para conducir el coche secreto, introduce la contraseña anterior y sal del modo torneo. Entonces, cuando vayas a seleccionar otro coche, pulsa sin soltar L1 y L2 y conseguirás ese vehículo perfecto.
- Para acceder al modo Rally, ve a cualquier selector de pistas que no sea Rusty Springs y entonces mantén pulsados los botones L1 y R1. (Nota: Asegúrate de que en ese momento estás en los modos Time Trial, Head-to-Head o Single.)
- Para ampliar la escuadra de coches habitual con un vehículo más rápido, en cualquier pantalla de selección de coches (sin introducir el código de pista de *bonus*) mantén pulsados L1 y R1. Así obtendrás el coche Warrior.



- Por último, para jugar en el modo Arcade, ve a la selección de circuito y mantén pulsados los botones L1 + R1. Tiene que leerse ARCADE.

Aquí están todos los *passwords* que podrías desear...

Pista 1 - WRDRTY
Pista 2 - ZDPBWN
Pista 3 - MTQRZP
Pista 4 - JVPZLL
Pista 5 - ZYMNLH
Pista 6 - WMRPGZ
Lost Vegas - YXGSJJ
Pista 8 - KJPQND
Pista 9 - SDQWCG
Pista 10 - SLZXDH
Pista 11 - SPZDFX
Pista 12 - ZVGRGX
Pista 13 - XJHVCK

NEED FOR SPEED 2

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de *passwords*:

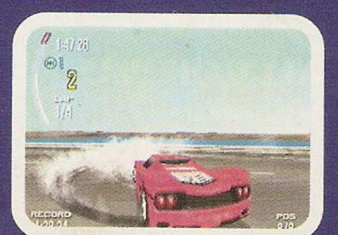
SHOTME	Carrera de *bonus*
POWRUP	Aceleración más rápida

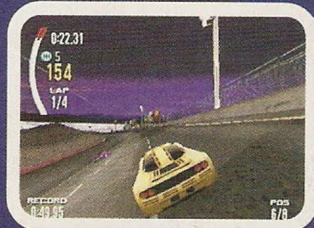
Corre como:

LILZIP	Coche de *bonus* (Ford Indigo)
VANME	Camioneta
LIMOME	Limusina
BUGME	VW Escarabajo
SNOWME	Quitanieves
ARMYME	Camión militar
SEMIME	Minibús
BUSME	Autobús
TRAMME	Tranvía
TREXME	T-Rex
WAGOME	Furgón
BMRME	BMW
LCME	4x4
VOVME	Camioneta Volvo
BNZME	Mercedes Benz
BEETME	Coche con techo solar

Conducir el Ford Indigo
Para conducir el Ford Indigo, introduce LILZIP como *password*. El Ford Indigo está también disponible después de ganar el modo Tournament.

Recorrido por los Estudios Monolithic
Introduce la contraseña SHOTME





para acceder al recorrido de los Estudios Monolithic: podrás recorrer los platós de un estudio de cine.

Súper motor

Introduce la contraseña POWRUP. Los coches tendrán motores Pioneer, que les ofrecerán mayor poder de aceleración y una velocidad máxima.

Distintos ángulos de cámara

Cuando se esté cargando una pista, mantén pulsados R1, R2, L1, L2, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X, todos a la vez, hasta qúe empiece la carrera. En lugar de cuatro, podrás elegir entre nueve ángulos de cámara diferentes.

Plano de la carrera

Cuando estés compitiendo, mantén pulsado el botón TRIÁNGULO para conectar y desconectar el monitor y observar un plano de tu posición.

Contraseñas para el modo Tournament

Contraseña para los recorridos

Pista de pruebas	LDKMTD
Campo	GROWPG
Paisaje del norte	HTYSBG
Mediterráneo	WGVLQG
Cumbres místicas	BRQQQR

NFL GAME-DAY

En la pantalla principal, introduce las opciones y pulsa SELECT para acceder a la pantalla de la tarjeta de memoria. Pulsa SELECT de nuevo para acceder a la pantalla de *passwords*. Introduce ahora cualquiera de los siguientes códigos para obte-

ner algunos prácticos trucos:
SKELETON - Vuelve esqueletos a los jugadores, que compiten en el «Hueso Estadio».
MAYHEM - Aumenta la frecuencia de las lesiones.
DEFENSE - Aumenta la habilidad de la línea defensiva.
OFFENSE - Aumenta la habilidad de la línea ofensiva.
JUICE - Hace más rápida la aceleración.
STEROIDS - Mayor habilidad para hacer movimientos especiales.
CRUNCH.TIME - Exagera la fuerza de los golpes.
STICKUM - Mayor habilidad para atrapar el balón.
PICK.CITY - Más consejos para pases e intercepciones.
CANNON.ARM - EL quarterback lanza antes y más rápido.
BIG.BOYS - Convierte los *sprites* en gigantes.
URNOTREDE - Un nivel secreto en el que puede pasar de todo.

NHL '98

Introduce esto en la pantalla de *passwords*.

STANLEY
Ver el vídeo de la victoria.

NHLKIDS
Jugadores y porteros diminutos.



PLAYTIME
Jugadores minúsculos con la cabeza normal y grandes porteros con la cabeza enorme.

BIGBIG
Todos los jugadores son enormes.

BRAINY
Jugadores con la cabeza grande.

EAEAO
Equipo EA Blades.

3RD
Selecciona la tercera camiseta de un equipo.

NIGHTMARE CREATURES

Para obtener vidas y armas infinitas y selección de nivel, introduce IZQUIERDA, ARRIBA, CRUZ, CUADRADO, ABAJO, TRIÁNGULO, CUADRADO, ABAJO.
¿O qué tal unos *passwords*?





2: ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CUADRADO, CRUZ, CÍRCULO
3: ARRIBA, CRUZ, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA
4: ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CRUZ, TRIÁNGULO, CUADRADO

7: TRIÁNGULO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CRUZ, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, CRUZ
8: TRIÁNGULO, DERECHA, TRIÁNGULO, ARRIBA, CÍRCULO
9: CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CRUZ, CÍRCULO, CÍRCULO ,CUADRADO, CRUZ
10: CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel
En el menú principal, mantén pulsado R1 y pulsa ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO,



CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, DERECHA e IZQUIERDA. Ya puedes jugar en el nivel que quieras. Una bendición, siendo un juego tan difícil.

Selección de vídeo
En el menú principal, mantén pulsado R1 y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA y DERECHA. Ya puedes ver todas las magníficas secuencias de vídeo, si te apetece.

OFF-WORLD INTERCEPTOR

Así nos gustan los trucos, bonitos y sencillos. Lástima del juego. Ve a la pantalla de opciones y pulsa seis veces seguidas CUADRADO, X y O; pulsa entonces L1 para conseguir una cantidad enorme de dinero que deberías llevar a la tienda y gastar enseguida en un coche nuevo y montones de armas. Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords* y empieza después una partida nueva.

Códigos de truco
BORNFREE - Selección de nivel
HARDBODY - Invulnerabilidad
VITAMINS - Ganas 31 vidas
CORONARY - Muchos corazones
EVILDEAD - Enemigos inmortales
TWISTEYE - Rota la pantalla al mantener pulsados L1 + L2 y moviendo el pad direccional.
INANDOUT - Al salir vuelves al mapa.
THETHING - Pulsa sin soltar L2 para mutar tu cuerpo. Pulsa L2 + X para volverlo normal.
BODYSWAP - Pulsa TRIÁNGULO para intercambiar los personajes.
OTTOFIRE - Armas especiales infinitas.
TOMMYBOY - Te lleva a pantalla de pinball al acabar un nivel.
CASHDASH - Te lleva a un velódromo al acabar un nivel.

Passwords
1 - ADEAMIIE
2 - EPIJACKA
3 - FBIJAKCI
4 - KOCCCIEE
5 - NGIAIBJJ
6 - NIIAJBCB
7 - KGCACICI
8 - AHICBAJE
9 - AIICFAJG
10 - AIICBAJI
11 - FBIIAKACK
12 - FDIIAKDC
13 - FFIIAKDK
14 - KACACIBA
15 - ADMCFAID
16 - EMIIEKBE
17 - OEIBIBMJ
18 - FAAIAKCE

OVERBOARD

Passwords de los niveles
1.2 Barco, Cráneo, Pez, Ancla, Barco, Ancla
1.3 Barco, Ancla, Cráneo, Barco, Ancla, Pez
1.4 Cráneo, Barco, Pez, Ancla, Ancla, Barco
2.1 Pez, Pez, Ancla, Barco, Cráneo,



Ancla
2.2 Cráneo, Ancla, Ancla, Pez, Ancla, Barco
2.3 Pez, Ancla, Barco, Barco, Barco, Cráneo
2.4 Ancla, Pez, Barco, Barco, Barco, Cráneo
3.1 Barco, Cráneo, Cráneo, Pez, Ancla, Cráneo
3.2 Pez, Cráneo, Ancla, Pez, Cráneo, Pez
3.3 Pez, Pez, Barco, Cráneo, Pez, Barco
3.4 Barco, Ancla, Barco, Pez, Ancla, Pez
4.1 Cráneo, Cráneo, Ancla, Barco, Pez, Pez
4.2 Barco, Ancla, Cráneo, Pez, Pez, Ancla
4.3 Cráneo, Barco, Cráneo, Cráneo, Pez, Barco
4.4 Barco, Pez, Barco, Pez, Barco, Ancla
5.1 Ancla, Barco, Pez, Cráneo, Pez, Barco
5.2 Pez, Barco, Ancla, Cráneo, Barco, Pez
5.3 Barco, Pez, Cráneo, Ancla, Ancla, Cráneo
5.4 Cráneo, Barco, Ancla, Pez, Barco, Cráneo

PANDEMONIUM 2

Vidas extra
Introduce el *password* IMMORTAL. Así obtendrás 31 vidas. Eso debería bastar para que acabes el juego. Si



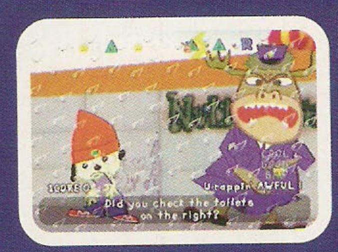
no, tenemos lo que necesitas. Una lista completa de los códigos de nivel que debes introducir en la pantalla de *passwords*:

EMIAGCAI - Ice Prison
OMACCBAI - Zorrscha's Lab
FAIAGCBI - Hot Pants
FEKAGCCA - Stan's The Man
LGBFIICE - Oyster Desoyster
LMBBIIEE - Puzzlet

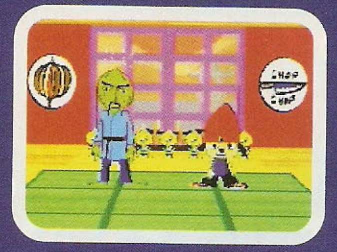
PARAPPA THE RAPPER

Nivel de bonus
Asegúrate de completar cada nivel con la calificación más alta (Cool) para acceder a un nivel de *bonus* que presenta a los deliciosos Sunny Funny y Katy Kat bailando sobre una mesa.

Cambiar la voz de PaRappa
Completa los dos primeros niveles



con la complicada calificación de «Cool». Luego pulsa la siguiente combinación: X, X, X, T, O, T, C, C, Derecha, Izquierda, C, X y acaba el siguiente nivel como de costumbre. En el nivel cuatro pulsa X, C, T, O, X para cambiar su voz. Luego mantén pulsado R1 y pulsa O o T para ver las distintas voces que puedes elegir.



Jugar como Sunny o el maestro Cebollino

Consigue más de 3.000 puntos en el primer nivel. Completa el segundo con una calificación «Good» pero con «Cool» centelleando (esto pasa si la puntuación supera los 1.025 puntos). Completa los niveles 3 y 4 con más de 2.000 puntos en cada uno y una calificación de «Good». Completa el nivel 5 con al menos 5.000 puntos y un «Cool». Por último, completa el nivel 6 con un mínimo de 2.000 puntos y una calificación de «Cool». La opción de jugar como maestro Cebollino aparecerá cuando empieces la próxima partida.

Imagen de fondo extra

Pulsa sin soltar «Arriba» y rapea sin parar en el nivel 1.

Ver secuencias de vídeo

Completa los niveles 1 a 5 con la calificación de «Cool». Completa el nivel 6 con la calificación «Awesome» completando cada parte del rap a la perfección.

PEAK PERFORMANCE

Coches de bonus

Este truco funciona con un jugador en los modos Time Trial y Course Editor. Para obtener estos coches, ve al menú de selección de coche. Mueve el cursor a «Garage A», pulsa entonces sin soltar L1 y pulsa TRIÁNGULO. Luego baja a «Garage B» y, manteniendo pulsado L1, pulsa TRIÁNGULO. Para acabar, baja a «Garage C», pulsa sin soltar L1 + R1 y vuelve a pulsar TRIÁNGULO.

Capotas fuera

Ve a la selección de coche de un jugador y entra en el garaje A. Man-



tén pulsado TRIÁNGULO mientras pulsas CÍRCULO. Ahora el coche descapotable A03 tiene la capota bajada. Ah, la sensación del aire en el rostro...

Aerodinámico

Ve al garaje B y haz lo mismo. Ahora, el coche B04 tiene faros aerodinámicos y 6 nuevos colores a elegir.

Techo corredizo

Ve al garaje C y repite el proceso. Ahora el coche C06 tiene un techo corredizo, aunque no es tan bonito como el descapotable.

Balón de fútbol

Ve al editor de circuitos. Mientras pulsas el botón CRUZ, pulsa TRIÁNGULO para hacer un cono blanco. Sitúa el cono blanco en el circuito y repite luego este monótono proceso hasta que te quedes sin conos. Elige ahora tu coche y empieza la carrera. Los conos blancos se habrán transformado en balones de fútbol que puedes «chutar» de aquí para allá con el coche.

RAYMAN

Un hallazgo bienvenido. Hemos descubierto cómo acumular nada menos que 99 vidas en *Rayman*. Es muy fácil: sólo debes parar el juego durante la partida y seguir estos sencillos pasos. Pulsa sin soltar L2,

R1, L1 y R2. Mantén los botones pulsados, ve soltándolos entonces en este orden: L1, L2, R2, R1. Pulsa luego TRIÁNGULO y suéltalo de inmediato. A continuación pulsa sin soltar DERECHA, CÍRCULO, CUADRADO y X, y suéltalos luego así: DERECHA, X, CUADRADO, CÍRCULO. Si has seguido estos pasos con esmero, en el indicador de vidas de la parte superior izquierda de la pantalla pondrá 99. Si no, vuélvelo a intentar. Este truco se puede repetir muchas veces durante la misma partida.

Intro de bonus

Para ver una pequeña secuencia de bonificación, cuando el juego se cargue y aparezca el logotipo de la PlayStation pulsa sin soltar L1, L2, R1, R2, X y START hasta que empiece la escena de corte. Mantén los botones pulsados durante toda la secuencia.

REBEL ASSAULT 2

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *passwords* y podrás jugar en cualquier nivel del juego:



X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO - Fácil
X, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO - Medio
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO - Difícil

REBOOT

Introduce la combinación en la pantalla principal cuando la opción de inicio de la partida esté en medio de la pantalla para activar los trucos.

Energía completa
DERECHA, L1, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA.

Mejores armas
ARRIBA, L1, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, R1, L2, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA.

Escudo gratis con cada artículo de energía
ABAJO, R1, IZQUIERDA, DERECHA,



ABAJO, L2, R2, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA.

Jugar como Dot
IZQUIERDA, R1, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R2, L1, DERECHA, ARRIBA, ABAJO.

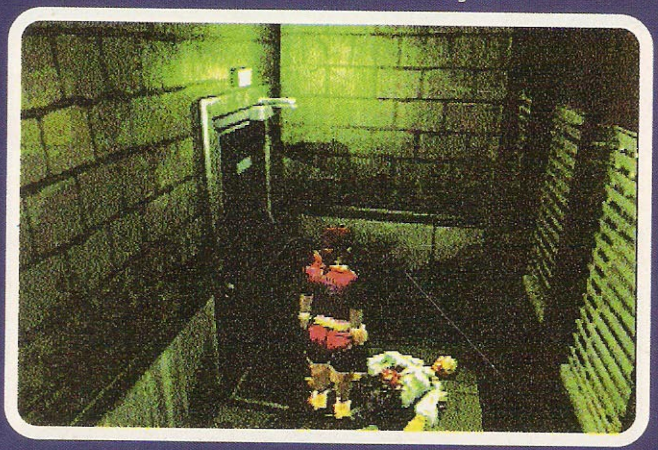


Jugar como Eno
ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, L1, R1, DERECHA, ABAJO, DERECHA.

Volar
IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, R2, L1, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA.
(PULSA EL BOTÓN DE SALTO PARA VOLAR)

RESIDENT EVIL: DC

En la pantalla de selección del juego destaca Advanced y pulsa sin soltar DERECHA. Debería ponerse verde. Cuando juegues tendrás el doble de artículos recogidos.





Sáltate los niveles en la demo de *RE2*, destaca New Game y pulsa sin soltar DERECHA. Ya tienes acceso a los modos Normal y Rookie.

RESURRECTION: RISE 2

Para jugar como el enemigo final Vitriol, pulsa en la pantalla de selección de personaje DERECHA, DERRECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO con el mando 1.

RIDGE RACER

Los trucos para *Ridge Racer* que te presentamos son los preferidos del equipo de *PlayStation Magazine*. Aunque algunos son muy conocidos, creemos que hay que revelárselos a todo el mundo. Por si acaso te preguntabas cómo hacer alguna cosa especial...

Más ruedas

¿Estás harto de jugar con los ocho coches de siempre, que no avanzan ni a tiros? Si es así, hay un truco no



muy difícil que te permite correr con ocho coches más rápidos, cada uno con distintas posibilidades de conducción y aceleración. Ahora bien, al igual que los nuevos coches, este truco requiere algo de práctica para lograr que funcione. Cuando se cargue el juego, espera a que aparezca el logotipo de PlayStation: entonces pulsa repetidamente el botón X. De este modo, cuando aparezca el clon de *Galaxian* saldrás disparado. Tu objetivo es derrotar a todos los alienígenas tan rápido como te sea posible, para conseguir una buena puntuación. Si antes dejas el juego vacío de *bonus*, podrás acabar con los dos alienígenas del centro. Ahora ve abriéndote camino hacia la izquierda, de una hilera a otra, y vuelve a la derecha del grupo. Si has actuado con rapidez, ahora podrás derrotar al último alienígena, justo antes de que empiece a salir por el extremo superior de la pantalla. Si lo has hecho todo correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje «PERFECT».

Espejito, espejito

Si al principio de la carrera te acercas a los boxes, da la vuelta y avanza a toda velocidad hacia la pared de cemento que hay detrás de la línea de salida. De este modo te en-

contrarás recorriendo la pista en el sentido contrario. Los carteles y los símbolos aparecerán invertidos y los coches rivales correrán en la misma dirección que tú. Puedes practicar esta combinación en cuatro modos distintos.

Coche negro de bonus

Por desgracia, este truco es un poco difícil. Tienes que correr muy bien antes de tener la oportunidad de llevar un Black Diablo de gran potencia, con aceleración máxima, conducción y agarre perfectos y magnífica velocidad. Lo que tienes que hacer es finalizar el primero en todos los recorridos, incluyendo el Time Trial, y los cuatro recorridos adicionales que les siguen. En el último Time Trial te enfrentarás a un coche amarillo y después al temible Black Diablo, que seguramente te superará en la primera vuelta.
Al principio no podrás alcanzarlo, pero aparcará en la segunda vuelta. Para vencerlo, tendrás que ir por delante de él: no te apartes de la línea adecuada y entonces no podrá adelantarte. En las curvas también le gusta seguir una línea determinada: descubre cuál es y no le dejes pasar. Después de tres vueltas serás el ganador, y al volver a casa te en-

contrarás con el Diablo a tu disposición, a la derecha de tus coches.

RIDGE RACER REV.

Con este truco recorrerás la pista con coches que parecen Micro Machines, y se oirá una voz infantil en lugar de la del comentarista original. Para conseguir los coches en miniatura, tienes que completar el juego *Galaga '88* en menos de 44 disparos, y la mejor manera de conseguirlo es usar el código Láser. Pulsa sin soltarla la siguiente combinación: R1, L1, TRIÁNGULO, SELECT, ABAJO. Por si no lo sabías, al coche número 13, el Devil Car, se accede completando el nivel Novice Time Trial. Para conducir el coche número 13 llamado Racing Kid, completa el recorrido avanzado EXTRA, y para conseguir el coche Ultimate White Angel completa el Expert Time Trial. No es difícil.

Del mismo modo que en *Destruction Derby* los giros de 360º dan puntos, en *RRR* puedes obtener puntos derrapando y patinando. Elige el modo Time Trial, pulsa START y mantén pulsado el acelerador y el freno hasta que el motor se ponga en marcha. La carrera empezará de la forma habitual, pero antes pasarás por una





curva donde habrá un mensaje que dice 'SPINNING POINT' (esto sólo ocurre en tres curvas). Cuando pases por una de estas curvas tienes que intentar patinar o derrapar; si lo consigues, cruzará la pantalla un cochecito que indicará la puntuación que has obtenido. Al parecer, los puntos dependen de la velocidad a la que derrapes: un giro de 360º muy rápido te dará la máxima puntuación, así que no pares hasta conseguirlo. Los trucos para *Ridge Racer Revolution*, de Sony Computer Entertainment, son los siguientes:

Al cargar el juego

Cárgate todos los vehículos enemigos sin fallar ni un disparo y conseguirás ocho coches adicionales que aparecieron en el modo Pretty Racer. No puedes guardarlo en tu tarjeta de memoria. Para acabar con un montón de vehículos enemigos, activa el láser secreto manteniendo pulsados los botones R1, L1, SELECT, ABAJO y TRIÁNGULO.

Pantalla de titulos

Desplaza el foco de luz por la pantalla manteniendo pulsados los botones L1 yR1 y moviendo los botones de la cruceta.
Cambia el tamaño del foco de luz manteniendo pulsados los botones L1 y R1 y pulsa CUADRADO o bien X para aumentar o reducir su tamaño.

Menú de opciones

Accede al modo Drift Contest seleccionando el modo Time Trial y pulsando START mientras mantienes pulsados Gas y Brake.
En la pantalla de selección de coches, los botones L1 o R1 sirven para dar la vuelta al coche; L2 o R2 sirven para dirigir las ruedas, y ARRIBA o ABAJO cambian la altura del punto de vista.
En la pantalla de selección del trayecto, L1 o R1 dan la vuelta al trayecto, y ARRIBA o ABAJO cambian la altura del punto de vista.
Si ganas el modo Race en tres niveles (principiante, intermedio y experto), podrás disponer de un tipo de coche más rápido, aparecerán tres trayectos EXTRA y entrarás en un modo Scene que te permitirá elegir entre los entornos Normal, Mediodía, Tarde y Noche.
En la pantalla de selección de música, pulsa L1 para cerrar la ventana y L2 para volverla a abrir.

Carrera

Para acceder a las pistas invertidas al principio de la carrera, da la vuelta y corre hacia la pared a 100 km/h.
Para acceder a distintas visualizaciones, pon el juego



en pausa y mantén pulsados L1 y R1 mientras mantienes presionado el botón de visualización.

Punto de vista exterior:

Zoom hacia dentro con L1
Zoom hacia fuera con R1
Punto de vista del corredor: Conectar visión retrovisor L1
Desconectar visión retrovisor R1

Final

Después de ganar en todos lo recorridos, ve al modo Time Trial para tener acceso a un súper coche nuevecito:
Nivel de principiante - Devil
Nivel intermedio - Devil Junior
Nivel de experto - White Angel

Juego de enlace

Cuando cargues los datos de una tarjeta de memoria, estarán disponibles algunas especificaciones del archivo guardado. Entre ellas, los ocho coches adicionales (como Devil, Devil Junior o White Angel), los trayectos extra para las pistas predefinidas y las pistas de *Ridge Racer*.

Y por último...

Mientras el juego se carga, no dispares a ninguna nave en la partida de Galaga. Al final de la fase verás una exhibición de fuegos artificiales y las palabras SECRET BONUS.
Ve a la pantalla «Others», donde deberías poder seleccionar el momento del día en el que compites: normal, mediodía, atardecer o noche.





SHELLSHOCK

Para acceder a la pantalla de menú de pruebas, carga el juego y, cuando veas la pantalla de copyright de Core Design, pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO. Ahora podrás seleccionar potencia de fuego máxima, acceder a cualquier nivel, ver todas las secuencias de vídeo de una vez y también los créditos.
Para repasar el menú de supervisión de problemas, introduce el siguiente código en la pantalla del título principal. Eso sí, hazlo rápido: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, CUADRADO.
Para volverte invencible, introduce la siguiente secuencia en la misma pantalla, y otra vez rápido: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO.

SKULL MONKEYS

Para saltar niveles, introduce los siguientes códigos en la pantalla de *password* (se encuentra fuera del menú principal).





Monkey Shrines
R2, R2, O, C
Hard Boiler
O, X, R2, R2, T, X, L1, X, X, T, C.
Snow
R1, R2, C, O, O, L1, R1, X, X, R1, L1
Skull Monkeys brand hotdogs
L1, C, X, L2, O, L1, R2, X, X, R1, R1

Elevated Structure of Terror
T, L1, R2, L2, C, L1, R2, X, X, L1, T
YNT Death Garden
O, O, O, C, X, X, C, X, C, L1, C, C
YNT Mines
R1, L1, X, R2, L1, X, C, X, C, R2
YNT Weeds
L1, T, T, R2, L1, X, O, C, C, T, T
YNT Eggs
L2, L2, C, O, X, L1, O, X, C, T, X
Monk Rushmore
X, C, X, L2, X, L1, T, C, L2, L1, R1
Sore Head
L2, X, O, L2, X, L1, L1, O, L2, R1, C, L1
Shardes
R2, R2, O, L2, T, L1, L1, O, L2, R1, C, R1

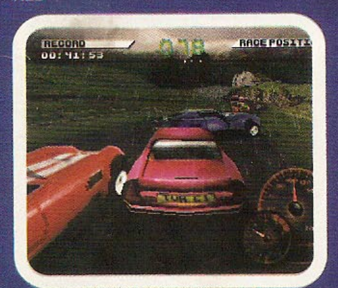
Castillo de los Muertos
O, L1, O, O, C, X, T, T, L1, L2, C, R2
Incredible Drivey Run
O, L1, O, O, C, X, T, T, L1, R2, L2
Worm Graveyard
L2, O, O, R2, C, X, T, T, L1, R2, T
Evil Engine #9
R2, R1, X, C, O, L1, R2, C, L1, R2, T, T

SWAGMAN

Invencibilidad
Haz pausa y pulsa CÍRCULO, CUADRADO, CRUZ, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO

TEST DRIVE 4

Coches de bonus y circuitos invertidos
Para habilitar las pistas invertidas, introduce tu nombre como KNACKED





Conseguir cuatro coches de bonus

Para obtener un Viper GTS-R, un Dodge del 69, un Daytona, un TVR 12/7 Project y un Pitbull Special, debes introducir tu nombre como SAUSAGE.



NOTA: Para usar estos códigos debes ser lo bastante rápido para que tu tiempo aparezca en la pantalla de récords (asegúrate de activar los puntos de control en la pantalla OPTIONS). La forma más fácil de hacer esto es ir a la carrera de obstáculos arrastre y elegir como coche el Jaguar. Compite en la carrera y luego sal. Si eres lo bastante rápido, te pedirá el nombre. Introduce uno de los códigos. Si tienes la música desactivada, oirás al speaker gritar 'Go!'. Tras introducir los códigos asegúrate de grabar la partida en la tarjeta de memoria. Si no, deberás hacer todo esto cada vez que juegues.

THE LOST WORLD

Modo de trucos

Introduce los siguientes *passwords* para activar los correspondientes trucos. Nota: al activar algunos de estos códigos se desactivan los efectos de sonido.

Cazador
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, X

Presa humana
TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X.

Velocirraptor
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X.

Tiranosaurus Rex
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X.

Mostrar Compy
X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Galería/Museo
X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO.





Mostrar cazador
TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Galería
CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X.

Mostrar humano
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO.

Galería de presas
CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Visualización
CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

Velocirraptor
CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.

Galería
CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO.

Visualización
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.

Tiranosaurus
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.

Galería de Rex
CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO.

Passwords de nivel

Introduce una de las siguientes contraseñas para seleccionar el nivel requerido.

Cazador
CÍRCULO, CÍRCULO, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Raptor
CÍRCULO, CÍRCULO, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X.

T-Rex
CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO.

Presa
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO.

TOCA TOURING CAR

Introduce estos códigos en tu nombre de competición:

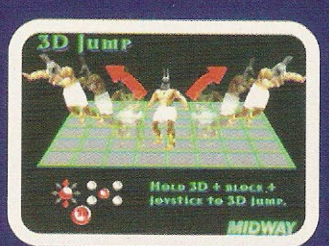
Horizonte de dibujos animados - CMTOON
Velocidad doble - XBOOSTME
Cámara de helicóptero - CMMICRO
Manos enormes - CMHANDY
Niebla de disco - CMDISCO
Lluvia ascendente - CMRAINUP
Cámara a un lado de la pista - CMFOLLOW
Perspectiva de kart - CMCHUN
Baja gravedad - CMLOWGRAV
Coches especiales - CMGARAGE
Tiempo nocturno - CMSTARS
Sin colisiones - CMNOHITS

THEME HOSPITAL

Cuando el juego se cargue, ignora la primera pantalla e introduce los siguientes códigos para acceder a todos los niveles. Para descubrir lo que tienes que hacer presta atención a la información que aparece en la pantalla inicial de *Theme Hospital* (Cuadrado: **C**; Triángulo: **T**; Círculo: **O**; X: **X**)



Nivel 2: X, O, C, T, T, O, C, X.
Nivel 3: O, O, T, C, X, T, O, T.
Nivel 4: C, T, O, C, X, X, T, O.
Nivel 5: O,T, C, O, X, T, O, C.

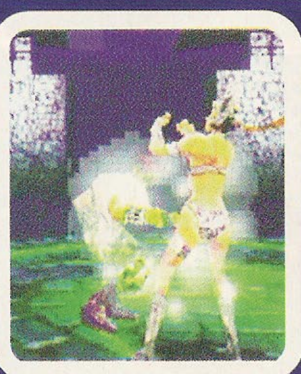


Nivel 6: C, T, C, O, X, C, X, O.
Nivel 7: C, T, T, O, X, C, T, O.
Nivel 8: X, T, C, O, T, O, C, X.
Nivel 9: T, C, X, T, O, X, T, C.
Nivel 10: O, C, X, T, C, X, O, C.
Nivel 11: T, O, C, O, T, C, O, X.
Nivel 12: O, C, X, X, C, O, C, T.

WAR GODS

Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords*:

FATALITIES FÁCILES ACTIVADOS - 0322



FATALITIES FÁCILES DESACTIVADOS - 2230
JUEGO LIBRE ACTIVADO - 0705
JUEGO LIBRE DESACTIVADO - 5070
DAÑO EXTRA JUGADOR 1 ACTIVADO - 7879
DAÑO EXTRA JUG. 1 DESACTIVADO - 9787
DAÑO EXTRA JUG. 2 ACTIVADO - 3961
DAÑO EXTRA JUG. 2 DESACTIVADO - 1693
JUG. 1 INVENCIBLE ACTIVADO - 2358
JUG. 1 INVENCIBLE DESACTIVADO - 8532
JUG. 2 INVENCIBLE ACTIVADO - 1224
JUG. 2 INVENCIBLE DESACTIVADO - 4221

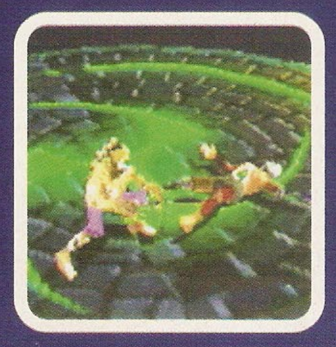
CONCLUSIÓN RÁPIDA ACTIVADA - 4258
CONCLUSIÓN RÁPIDA DESACTIVADA - 8524

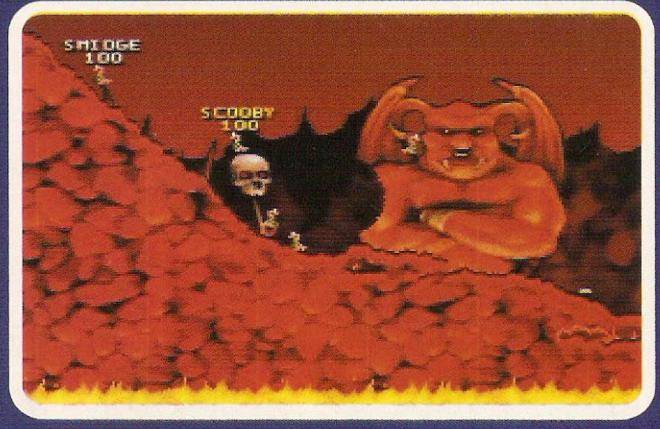
WORMS

Armas extra
Ve a la pantalla de opciones de armas y sitúa el cursor de modo que no toque ninguna letra, entonces pulsa CRUZ y CUADRADO al mismo tiempo siete veces para acceder a nuevas y flamantes armas.

Códigos de paisaje:
Aquí tienes una serie completa de *passwords* para todos los niveles del juego.

00956	Desert Storm
29726	Low Bridge
46463	Martianscape
57805	Another Martianscape





70345	Lollipop
97155	Three's a Crowd
149147	Kill Smiley
208041	Alternate Jungle
326576	Crowded Alienscape
436642	Hell
4802043	A Bridge too Far
5154527	Lollipop Bridge
7007230	Snow Joke
7841228	Beach
13410325	Life's a Beach
23418990	All Beached Up
39054687	Beach Weather
56439996	The Tide is High
62332782	Forestscape
77004498	Alienscape
99426730	Cliffs of Hell
203953110	Alien Bridge
223981979	Christmas Tree
309072302	Jungle Island
635199159	Cliffs and Lake
733737544	Another Alienscape
742182075	Another Forestscape
954338916	Bless You
1408066876	Another Candyscape
3329407250	Snorkel Island
7373888390	Fires of Hell
8902118313	Jungle
CHEZZY	Hollow Mountain

WIPEOUT 2097

Challenge 1
Pulsa: C, O, C, T, O, T, ,T O, C, C, C, T, X, C.

Challenge 2
Pulsa: C, O, C, T, O, T, X, C, X, T, T, X, O, O.

Nave piraña
Mantén pulsados L1 + R1 + Select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: X, X, X, X, T, C.



Clase fantasma
Mantén pulsados: L1 + R1 + Select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: X, X, X, X, T, C.

Los ocho recorridos
Mantén pulsados: L1 + R1 + Select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: C, O, T, O, C.

Ametralladora
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + Select. Sin soltar estos botones, pulsa: C, O, X, C, O, X, T.

Energía ilimitada
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + Select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: T, X, C, X, T, X, C, O.

Armas ilimitadas
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + Select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: X, X, C, C, O, O, T.

Tiempo ilimitado
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + Select en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: T, C, O, O, T, C, O y X.

Arranque turbo
Deja el indicador de potencia en las dos primeras barras cuando el juez de salida dice 'GO'.

TOP SECRET
TEKKEN 2

Sigue siendo uno de los mejores juegos para tu PlayStation y, por 3.990 pesetas, te ofrece un amplio surtido de increíbles movimientos:

Cuadrado: **C**
Triángulo: **T**
X: **X**
Círculo: **O**

JUN KAZAMA

Latigazo
C, C
Puñetazos
C, T
Combo puñetazo-patada
C, X
Tooth fairy
Adelante, C
Garza blanca
C+O
Nudillos brumosos
Adelante, C
Medialuna relámpago
Adelante, O
Patada con giro en tijera
X+O
Patada baja rotatoria
X, O, O, O
Piernas cortantes
C, O, O, O
Piernas cortantes, Rocío blanco
X, O, C+O, T, O
Talón rotatorio
Adelante, X
Patada del porte de dragón
Atrás, X
Barrido del porte de dragón
Atrás, X, O, O, O, X
Rocío blanco de la montaña
C+O, T, C



Patada del rocío blanco de la montaña
C+O, T, C, O, O, O
Barrido de piernas
Atrás/Abajo, O, O, O
Barrido de piernas, Voltereta lateral
Atrás/Abajo, O, O, O, X
Rotonda giratoria
Adelante, X, X
Patada rotatoria hacia atrás
Adelante, O
Giro de la serpiente (de cerca)
T+O
Brazo palanca (de cerca)
C+X
Montaña blanca hiriente (de cerca)
Adelante/Abajo, X+T
Rompecampanas (por detrás)
C+X Arriba/Atrás, T, T+O





Monstruo verde
Atrás, C+X, Arriba/Atrás, T, Atrás, T+O
Combo de diez golpes
Abajo, T, C, C, C, T, C, O, X, X+O
Combo de diez golpes
Abajo, T, C, C, C, T, C+O, X+O

LEI WULONG

Rugido giratorio
C+T
Puñetazos rotatorios
C, T
Tirarse al suelo/
Abajo, X+O
Revolverse (estando boca abajo en el suelo)
C
Revolverse (estando boca arriba en el suelo)
Abajo+C
Patada con salto (estando en el suelo)
X+O
Barrido de la danza de la golondrina (estando en el suelo)
X, O
Giro rápido
Atrás, X+O
Gancho giratorio a la cara (al girar)
T
Puño trasero giratorio (al girar)
C
Puño trasero barredor (al girar)
Abajo, C
Muslo giratorio (al girar)
O
Patadas con voltereta hacia atrás (al girar)
X+O, X+O, X+O
Danza giratoria de la golondrina (al girar)
Abajo, O, O
Vuelta delirante
Atrás/Abajo, O, O
Patada frontal
Adelante, O
Patada relámpago
Adelante (sin soltar), O, C, T, X
Patada relámpago media
Adelante (sin soltar), O, C, T, O
Patada fénix
Atrás, C, O, O
Patada del halcón volador
Adelante, Adelante, Adelante, X
Reina durmiente de las aves (RDA)
Atrás, S+O
Remolino del martín pescador (durante RDA)
O
Patada combo de la garra del halcón (durante RDA)
X, X, X, X
Pájaro saltarín (de cerca)
C+X
Rompecuellos (de cerca)
T+O
Viaje Tai
Adelante, Adelante, C+T
Bulldog (por detrás)
C+X, Arriba/Atrás, T, T+O
Combo de diez golpes
C, T, C, X+O, T, C, O, C, T, X
Combo de diez golpes
C, T, C, X+O, T, C, O, C, O, O

PAUL PHOENIX

Puñetazo uno-dos
C, T
Bomba de neutrones
Adelante, Adelante, O



Codo veloz
Adelante, Adelante, T
Combo puñetazo-patada
T, X
Combo P-P rápido
Adelante, T, X
Combo puñetazo-defensa-patada
T, Abajo, X
Combo P-D-P inverso
C, Abajo+O
Golpe fénix
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, T
Trituradora
Adelante/Arriba, X, O
Combo de la hoja
Abajo, T+O
Rompebaldosas
Abajo, C
Rompetejas, Puño de la muerte
Abajo, C, T

Partepiedras
Abajo, T
Romperrocas
Abajo, Adelante/Abajo, T, T

Rompehuesos
Abajo, O, T
Rompemandíbulas
Abajo, Adelante/Abajo, T
Puño mortal de los mil dragones
Atrás, C+T
Combo de triple patada
Adelante, Adelante, X, O, Abajo, O
Revienta hombros (de cerca)
T+O
Placaje definitivo (de cerca)
Atrás/Abajo, C+T
Nube negra (durante PD)
T, C ; C, X, O, C+T
Proyección por el hombro (de cerca)
C+X
Carga al hombro (de cerca)
Adelante, Adelante, T
Proyección coma (de cerca)
C+X, Atrás
Ataque trasero (de cerca)
Atrás, Atrás, C+T
Garras de viento (de cerca)
C+T
Derribo trasero (por detrás)
C+X
Escape definitivo (al ser atacado)
C+T
Combo de diez golpes
C, T, X, T, C, T, C, O, T, C
Combo de diez golpes
C, T, X, C, O, T, C, O, T, C



HEIHACHI MISHIMA

Puñetazo uno-dos
C, T
Puñetazo trasero
Atrás+T
puñetazo, puñetazo trasero
T, T
Puño brillante
C, C, T
Puño del diablo
C, T, T
Puño del dios del trueno
Adelante, Abajo, Adelante/Abajo
Puño del dios demoníaco
Adelante, Adelante, T
Uppercut doble
Adelante/Abajo, C, T
Rompetejas
Abajo+C
Rompetejas, Puño de la muerte
Abajo+C+T
Puño de la muerte
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, T
Patada hacha
Adelante+O
Fuerza hacha
Adelante, Adelante, X
Doble hacha
(mientras te levantas)
O, O
Tijeras del demonio
O+X



Corte surca cielos
Adelante, Adelante, Adelante, X
Pies sombra
Atrás, Atrás, X+O
Zapatos del diablo
Abajo, O
Gárgola
Abajo, C+O
Cabeza de piedra (de cerca)
Adelante, Adelante, C+T
Bomba de energía (de cerca)
T+O
Rompecuellos (de cerca)
C+X
Derribo atómico (por detrás)
C+X o C+T
Corte violento
Adelante, Abajo, Adelante/Abajo, X
Corte surca tierra
Adelante, Abajo, Adelante/Abajo (sin soltar), X
Combo de diez golpes
Adelante/Abajo, X, T, T, O, O, C, O, C, T
Combo de diez golpes
Adelante (sin soltar), Adelante, T, T, X, O, O, C, T, C

NINA WILLIAMS

Puñetazo uno-dos
C, T
Combo puñetazo-patada
C, X
Combo P-D-P
T, Abajo, X
Palmas de destrucción
Adelante, Adelante, C+T
Cuchilla asesina
Atrás, C
Corte del antebrazo (aturde)
Atrás, T
Doble golpe
T, O
Triple golpe
C, T, O
Combo del cisne
C, Adelante/Abajo, X, T
Cisne cazador
Atrás/Abajo, C+T
Apretón de la palma (AP)
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C+T
Agarre del cuello (durante AP)
X, O, X, C+T
Agarre del estómago —AE— (durante AP)
T, X, O, T, T
Agarre de la cara con giro de cuello

(durante AE)
C, X+O, C, T, C+T
Patada a la costilla
O
Patada voladora hacia delante
Adelante, Adelante, O
Patada radical
Abajo (sin soltar), C, O
Patada helada
Abajo, T+O
Cortahuesos
Adelante, Adelante, Adelante, X
Patadas cazadoras
Adelante/Arriba, O, X, O
Toque al brazo (de cerca)
C+X



Proyección de cuello (de cerca)
Adelante, C+X
Sacudida trasera (de cerca)
T+O
Codo abrazador (de cerca)
Adelante/Abajo, Adelante/Abajo, C
Rompedor de tres miembros (por detrás)
C+X, Atrás/Arriba, T, T+O
Garra de cangrejo (de cerca)
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, X+O
Agarre rotatorio de brazo (durante GC)
X+O, X, O, C+T
Agarre de Aquiles (durante GC)
C+O, O, T, C+T
Agarre rotatorio de Aquiles (durante AA)
C, X, T+O, X+O, C+T
Agarre de rodilla cruzada (durante AA)
X, C, O, C+T
Agarre saltarín de Aquiles
Adelante, Adelante, Adelante (sin soltar), X



Combo de diez golpes
C, T, C, T, X, X, T, C, O, X
Combo de diez golpes
Adelante/Abajo, C, T, C, T, O, X, O, T, O, X

MICHELLE CHANG

Cañón del cielo
Adelante, C, O
Codo del tigre
Adelante, Adelante, C
Ataque doble
C, T
Empujón mortal
C+T
Empujón mortal, Puñetazo
Adelante/Abajo, C+T
Empujón mortal, Patada hacha
Adelante/Abajo, T+X
Empujón mortal, Patada alta
Adelante/Abajo, T+O
Combo de puñetazo
Adelante/Abajo, C, C
Tiro del cielo
C, C, C
Ataque cortante
C+O, X
Derribo (al levantarse)
T
Tiro del cielo creciente (durante el derribo)
C, C
Desplome
Adelante/Abajo, T
Palma bizarra
Abajo, Adelante/Abajo, C

Ataque continuo del tigre
Adelante, Adelante, C, O
Gancho a la cara
Abajo, O, C



Puntapié al muslo
Adelante/Abajo, X
Pierna penetrante
Abajo, Adelante/Abajo, O+X
Pisada sísmica
Adelante/Arriba, X, O
Patada con salto
Adelante, Adelante, X
Barrido de muslo
Abajo, O
Patada abanico
Abajo, O, O
Patada alta
Abajo, O (espera), O
Cambiar posición
X+O, O

START REPLAY



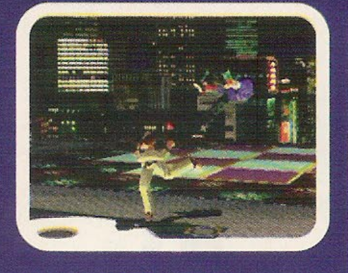


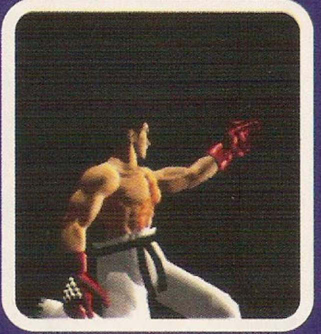
Supplex frontal (de cerca)
C+X
Supplex del pescador (de cerca)
T+O
Supplex Nelson
Adelante/Abajo, C+T
Supplex alemán (por detrás)
C+X o T+O

Combo de diez golpes
T, C, C, T, X, X, O, X
Combo de diez golpes
T, C, C, T, X, X, X, T, C

YOSHIMITSU

Combo puñetazo-patada
T, X
Combo P-D-Patada
T+Abajo, X
Lanzamiento solar
Adelante, Adelante, X+O
Ataque del tiburón (durante LS)
C+T
Patada del canguro (durante AT)
X+O
Viento venenoso
Adelante/Abajo, X+O





Ataque con empuñadura
Atrás, S
Molino de viento
Atrás, Atrás, C, C
Barrido rotatorio
Abajo, Adelante/Abajo, X
Teleportación (reduce energía)
Atrás, X+O
Estocada
Atrás, Atrás, C
Falso suicidio
Adelante, Adelante, C, O (soltar el D-pad)
Suicidio con giro
Adelante, Adelante, C, O
Suicidio de pie
Abajo, C, O
Slap-U-Silly
Atrás/Abajo, T (6 veces)
Helicóptero mortal
Adelante/Arriba, C+T, Abajo
Corte samurái
Abajo (sin soltar), Atrás/Abajo, Atrás, C
Sentada, Teleportación adelante
Abajo, X+O
Rodilla tempestuosa
Adelante, Adelante, O
Patada(s) relámpago
X (O)

Corte al hombro
Atrás/Abajo, C
Corte al hombro con embestida
Atrás/Abajo+C (espera), Atrás/Abajo, C
Golpe a la mandíbula (de cerca)
T+O
Presa voladora (de cerca)
C+X
Presa misil
Abajo, Atrás/Abajo, Atrás, C, T
Misil rotatorio (por detrás)
C+X

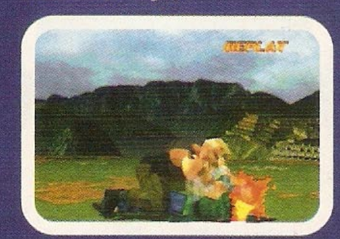


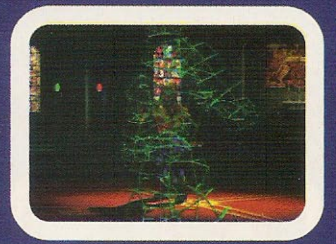
Combo de diez golpes
C, T, C, O, O, O, C, C, C, C
Combo de diez golpes
O, O, T, T, O, O, C, C, C, C

MARSHALL LAW

Puñetazo uno-dos
C, T
Nudillos dobles
T, T
Ráfaga del puño izquierdo
C, C, C, C, C
Nudillos del dragón
(Combo) T, T
Combo de guerra radical
Adelante, T, T, T

Ataque colmillo de dragón
Atrás/Abajo, C+T (Arriba, Arriba para cancelar)
Azote del dragón
Adelante, Adelante, Adelante, X
Patada mediana con entrada
Adelante/Abajo, X







Patada alta con tres conexiones (PATC)
X, X, X
Patada mediana con finta (durante PATC)
Mantener pulsado hacia delante
Patada catapulta
Abajo (sin soltar), Arriba, O
Patada catapulta alta
Abajo (sin soltar), Arriba (sin soltar), O
Patada rotatoria
O, X, O
Patada dragón baja
Abajo (sin soltar), X

Movimiento rápido hacia atrás
X+O, X
Presa del dragón
Abajo, X, X, X, X, X
Cola del dragón
Atrás/Abajo, O
Desprendimiento del dragón
Abajo (sin soltar), Adelante/Abajo
Zambullida del dragón (de cerca)
C+X
Rodilla del dragón (de cerca)
Adelante, Adelante, X+O
Puñetazo de castigo (de cerca)
T+O
Caída del dragón (durante PC)
C, T, C+T
Ataque del bulldog (por detrás)
C+X, Atrás/Arriba, T, T+O
Combo de diez golpes
Adelante/Abajo, C, X, T, T, X, X, X, O, X, O
Combo de diez golpes
Adelante/Abajo, C, X, T, T, X, Abajo+X, X, O, O, O

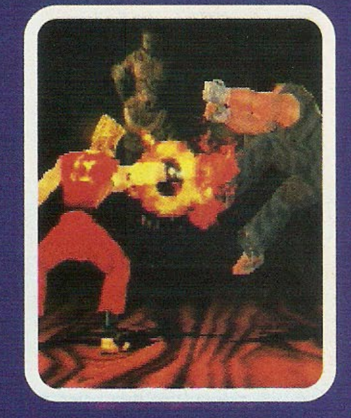
JACK-2

Nudillo martillo
Adelante/Abajo, C+T

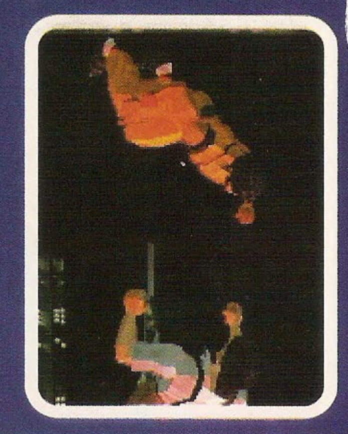




Combo martillo
C, C, C
Uppercut con codo
T, C, T
Agacharse (A)
Abajo, X+O
Salto agachado (durante A)
Arriba
Doble martillo
C+T, C+T
Presa infernal, Aplastacaras
C+X, C+T
Abanico de sangre (tras PI)
C, T, C, T
Abanico sangriento (tras PI)
T, C, T, C
Puñetazo de gigatones
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C



Puñetazo de megatones
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, T
Barrido de megatones
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, C
Presa de cadera
Adelante/Arriba, X+O
Asalto con martillo bajo
Abajo, C, C, C, T, Abajo, C
Asalto con martillo medio
Abajo, C, C, C, T, Adelante/Abajo, C
Asalto con martillo alto
Abajo, C, C, C, T, Adelante, C
Tijeras de energía
Adelante, C+T



Fusión de tijeras
Adelante, C+T, C+T
Megatón de tijeras
Adelante, C+T, Adelante/Abajo, T
Descarga de ametralladora
Atrás/Abajo, C, C, C, C, C, Adelante/Abajo, T
Puñetazo martillo con salto [o resorte]
Abajo, C+T





Ataque del tiburón (al levantarse)
Adelante, C, T, C, C
Combo cosaco
Atrás/Abajo, X, O, X, O, X, O
Presa de gorila (de cerca)
T+O
Martinete (de cerca)
Atrás/Abajo, Adelante, C+T
Rompecolumnas (de cerca)
Abajo, Atrás/Abajo, Atrás, T
Pyramid Driver (de cerca)
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C
Catapulta (de cerca)
Adelante/Abajo, T+O
Catapulta infernal (de cerca)
Adelante/Abajo, Adelante/Abajo, T+O

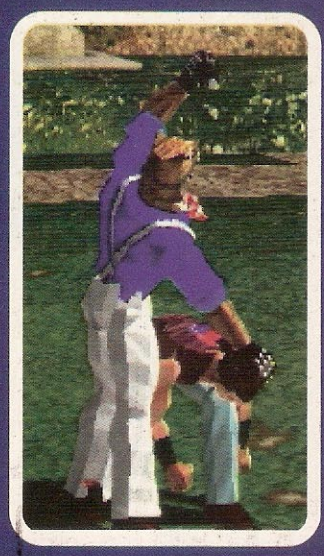
Tiro mortal (por detrás)
T+O
Combo de diez golpes
Abajo, T, C, C, C, T, C, T, C, C+T, C+T
Combo de diez golpes
Adelante/Arriba, Ç, C, O, X, O, C, T, C, C, C+T, T

KING

Puñetazo uno-dos
C, T
Lazo del jaguar
Adelante, C+T
Presa lunar
Adelante, C+O

Frankensteiner
Adelante/Abajo, X+O
Bomba de nudillos
Adelante/Arriba, C+T
Patada satélite
Adelante, Adelante, Adelante, X+O
Patada Ali
Adelante/Abajo, O, O, O, O, O
Derribo con codo (al saltar)
T+O
Picadura de codo
Abajo, C+T
Capirotazo rey
Adelante, Adelante, O





Golpe al estómago
Adelante, Adelante (espera), T
Rompecolumnas (después de GE)
C+T
Bomba de energía (durante RC)
C+T, Arriba, Abajo, X+O
Explosión
Adelante, Adelante, X+O
Patada carcelera
Adelante, Adelante, O
Batido de coco (de cerca)
C+X
Destroza sesos (de cerca)
T+O
DDT (de cerca)
Atrás/Abajo, Atrás/Abajo, C+T





Martinete sepulcral (de cerca)
Atrás/Abajo, Adelante, C+T
Jaguar Driver (de cerca)
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C
Destroza caras (durante JD)
C+T
Boston Club (durante)
C+T, X, O, C+T
Swing gigante (de cerca)
Adelante, Atrás, Atrás/Abajo,



Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, C
Torsión de la cobra (por detrás)
C+X
Half Boston Crab (por detrás)
T+O
Combo de diez golpes
C, T, C, C, X, X, O, O, C, C
Combo de diez golpes
C, T, C, C, T, O, O, O, C, C

SECRETOS

¿Cansado de los personajes normales? Bueno, *Tekken 2* tiene muchos personajes secretos que ofrecer. Cada luchador del torneo tiene su propio subjefe concreto, y una vez que los hayas vencido a ellos y a los jefes finales, Kazuya y Devil, ¡podrás seleccionarlos al principio del juego! No olvides guardarlos en la tarjeta de memoria, eso sí. Lo bueno de este truco es que puedes jugar a todo el juego en el nivel fácil y con un solo asalto por personaje.

Personaje	Subjefe
Heihachi	Mishima
Lee Choa	Lan
Paul Phoenix	Kuma
Jun Kazama	Wang Jinrey
Lei Wulong	Bruce Irvin
Michelle Chang	Ganryu
Yoshimitsu	Kunimitsu







Nina Williams
Marshall Law
Jack-2
King

Anna Williams
Baek Doo San
Prototype Jack
Armor King

Jugar como Kazuya/ Devil Kazuya

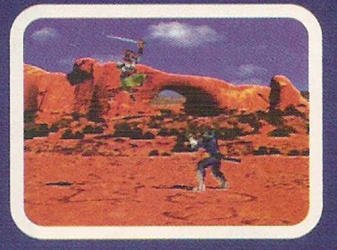
También puede seleccionarse al vástago malvado de Heihachi, el antagonista de *Tekken 2* (ve a la opción de inicio rápido y verás una ventana con un interrogante esperando su careto sudoroso). La técnica es la misma que para los subjefes: ve pasando niveles y vence a Devil, sólo que esta vez usando a uno de los subjefes. Aquí también puedes jugar en nivel fácil y con riñas de un asalto. Pero no te conviene. Para cambiar al traje morado de Kazuya, pulsa Start para seleccionarlo. El tipo de morado que tanto dolor te inflige al final del juego está aguardándote como es de esperar, listo para entrar en liza. Sólo tienes que tomar el recién adquirido Kazuya y derrotarlo como siempre. Tras ver la última secuencia de Kazuya, dirígete a la pantalla de selección y Devil estará disponible. Y te sorprenderá lo fácil que es realizar esos ataques láser que antes tanto te molestaban. Si te sientes un poco santo, siempre puedes optar por llevar a Angel. Cuando destaques a Devil en la pantalla de selección, pulsa un puñetazo en vez de una patada...

Jugar como Roger/Alex

Para poder jugar como Roger el canguro o Alex el lagarto, selecciona a tu luchador en el modo Arcade (también puede ser a un asalto/fácil) y ponte manos a la obra. Acaba con los dos primeros rivales. En el







asalto final contra el tercer luchador, acaba con el comentarista gritando «Great»; es decir, no lo noquees hasta que tu propia energía esté a dos dedos de desaparecer. Así tu próximo oponente será Roger o Alex. Sigue adelante y completa el juego, y en el último espacio de la pantalla de selección de personajes aparecerán un par de guantes de boxeo. Ahora tan sólo has de pulsar puñetazo para hacerte con Roger, o patada para Alex.

Modos cabezón

Una vez que hayas guardado los 25 luchadores en tu tarjeta de memoria, empiezan a desvelarse otros secretos. Para obtener el modo cabezón ten pulsado Select mientras eliges tu personaje, y manténlo así hasta el momento en que empieza el primer asalto. Te verás más macizo, con una cabeza como una calabaza. Que no cunda el pánico. Aca-



ba con el rival y, cuando vayas a enfrentarte al próximo personaje, vuelve a pulsar Select sin soltarlo. Esta vez todo tu cuerpo estará inflado a extremos ridículos; y espera a ver a Kuma, el oso.

Modo armazón

¿Te apetece jugar desde el punto de vista de un Súper Puñetazo? Claro que sí. Mantén pulsados los botones L1 y L2 al elegir tu luchador y obtendrás una ángulo de cámara por encima del hombro. Podrás ver lo que pasa porque tu personaje está hecho con una malla de alambre verde.

Modo cielo

Esta vez, mantén pulsado Arriba y Select al elegir tu personaje (el sonido de un puñetazo al empezar el primer asalto indica que lo has hecho bien). Ahora deberías poder noquear al rival enviándolo muy arriba al realizar ciertos movimientos de tipo gancho.

Clave de los movimientos

La sofisticación de la interfaz de *Tekken 2* precisa de un terminología bastante detallada.







N significa que deberías volver el D-pad a la posición neutral.
EA significa «estando agachado». Mantén sujeto el D-pad pero pulsa el botón de ataque antes de que tu luchador esté agachado del todo.
AL significa «al levantarse de una posición agachada». Suelta el D-pad y pulsa el botón de ataque antes de que se levanten.
(dirección) significa: mantén la dirección entre paréntesis. Un guión significa que las pulsaciones de botón deberían ir seguidas. Así, O-X significa: pulsa O y pulsa luego rápidamente X con otro dedo antes de soltar O (como en las tijeras demoníacas de Kazuya).

{X} significa que el ataque entre corchetes es opcional.
Aturde en guardia Esto indica que el ataque incapacitará brevemente a un oponente que efectúe un bloqueo.
Aturde a la contra El oponente queda aturdido si tu ataque interrumpe el suyo.

Contraataques

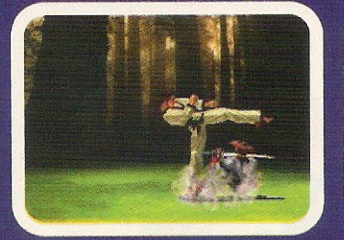
Como norma general, los movimientos más potentes requieren más tiempo de ejecución. Esto a veces crea la oportunidad de contrarrestarlo, evitando el ataque antes de que pase o pillando después al oponente antes de que se haya recuperado del movimiento. Un contraataque con éxito puede tener efectos especiales: el Puño Martillo de Heihachi tira al adversario al suelo como un saco de patatas, mientras que el Golpe Duro de Kazuya causa una grana conmoción.

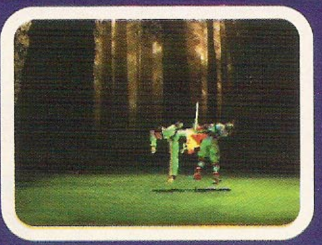
Inversión de ataques

Cinco de los personajes (Paul, Jun, Wang, Nina y Anna) pueden invertir los ataques altos o medios que les llegan pulsando su combinación de









contraataque en el momento justo. El resultado suele ser similar a una proyección. Aunque tienes que aprender a reconocer qué ataques pueden ser invertidos con éxito, estos luchadores pueden hacerse muy poderosos.

Combos y malabares

Un malabar es un movimiento o combo que impulsa a tu víctima al aire, permitiéndote colocar unos golpes extra que no puede bloquear mientras cae al suelo. La pericia necesaria para calcular cuándo efectuar estos golpes lo diferencia de los

combos 'incorporados' y los ataques de múltiples impacto de *Tekken 2*. Experimenta en el modo Práctica, ya que algunos de ellos sólo funcionan contra ciertos personajes (a Jack-2 se le puede arrancar del suelo con ataques bajos, por ejemplo). Sólo hemos hecho constar combos que nosotros mismos hemos comprobado a fondo, aunque es probable que encuentres golpes y movimientos extra que prolonguen estas series para causar aún más daño.

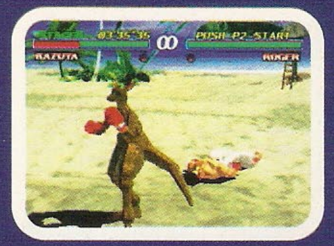




ALEX/ROGER

Martinete
Abajo, Adelante/Abajo, Adelan-te+C
Swing gigante
Adelante, Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelan-te+C
Franken Steiner (se convierte en una proyección si conecta con un oponente en pie)
Adelante/Abajo+X+O
Ataque martillo
(puede aturdir en guardia)
[+ e

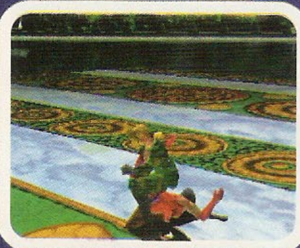






Puñetazo a las tripas
Adelante/Abajo+T
Uppercut x2
(Abajo)+C, N+T
Golpe medio (malabar a la contra)
Adelante, Adelante+T
Golpe bajo (aturde a la contra)
Adelante, Adelante, N+T

Uppercut dinamita
(Abajo), Adelante/Abajo+T
Castigo capital
(Adelante/Arriba)+C+T, Atrás/Arriba, T, Adelante, Adelante+C+T
Golpe de codo
(Atrás/Arriba, Arriba, Adelan-



te/Arriba)+T+O
Doble golpe de rodilla
(Adelante/Arriba)+X+O
Tomadura de pelo (aturde en guardia)
Adelante, (Adelante)+C, T, C, T, C
Tambaleo continuo (impactos extra a la contra)
Adelante, Adelante, Adelante, O, O, O, {O}, {O}

ANNA WILLIAMS

Codo abrazador
Adelante/Abajo, Adelante/Abajo+C
Bofetada (aturde a la contra)
(Abajo), Adelante+X
Golpe en cuclillas
(Abajo), Adelante/Abajo+T
Cortahuesos
Adelante, Adelante, Adelante+X
Capirotazo bajo
(Abajo), Arriba+O
Capirotazo alto
(Abajo), (Arriba)+O



Patada a las costillas 1
EA+C-N+O
Patada a las costillas 2
EA+T-N+O
Puñetazo-patada derechos
T, X o T, O
Puñetazo-patada izquierdos
C, O
Patada-puñetazo
EA+X, T o EA+O, C
Patada doble
X, O o EA+X, O
Contraataque
Atrás+C+O, Atrás/Arriba, T, Atrás+T+X

Cisne cazador
Atrás/Abajo+C+T (Arriba, Arriba para cancelar)
Proyecciones multiparte
(1) Bofetada con dorso de la mano
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante+C+T
Palanca brazo segadora (durante 1)
X, O, X, C+T
(2a) Rotura de brazo (durante 1)
C, X, T, C
Estrujón del ala de águila (durante 2a)
X, C, O, C+T, C+T
Rotura del brazo opuesto



(durante 2a)
T, C, X, O, C+T
(2b) Llave cruzada vertical
(durante 1)
C+X, O, C+T
Llave cruzada posterior (durante 2b)
C+T, O, X, C+T, C+T, C+T

Combos
Combo del cisne
Adelante/Abajo+X, T, {C}, O
Serpiente mordedora
{C}, T, {C}, O
Cisne alternativo
Adelante/Abajo+X, T, X
Patada flash
X, X, X, O

ARMOR KING

Headlock descendiente
Atrás/Abajo, Atrás/Abajo+C+T
Martinete
Atrás, Atrás,/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante+C

Swing gigante
Adelante, Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante+C
Ataque martillo (puede aturdir en guardia)
Adelante/Abajo+C
Puñetazo a las tripas
Adelante/Abajo+T
Parpadeo de patadas (malabar a la contra)
Adelante, Adelante+T
Golpe al estómago (aturde a la contra)
Adelante, Adelante, N+T
Puñetazo noqueador
(paso lateral) Atrás+C+O
Uppercut dinamita
(Abajo), Adelante/Abajo+T
Castigo súbito
Adelante/Arriba, N+C+T
Puñetazos bajos-altos
(Abajo)+C-N+C+T
Doble golpe de rodilla
Adelante/Arriba+X+O
Golpe de codo
(Arriba)/(Adelante/Arriba)+T+O
Patadas tambaleantes (impactos extra a la contra)
EA+X+O, O, O, {O}, {O}
Patadas tambaleante súbitas
Arriba, N+X+O, O, O
Doble nudillo ardiente súbito
Arriba, N+C+T, (Abajo)

BAEK DOO SAN

Puñetazo rotatorio
T, Abajo+T
Cuchilla
Adelante, N, Abajo, Adelante/Abajo+X
Halcón cazador
Adelante/Arriba+X, O, X
Talón cuchillo
Adelante+O, X
Patadas divididas
Adelante, Adelante+X
Talón martillo
Adelante, [Adelante)+O
Patada creciente con salto
Atrás/Arriba, Arriba, Adelante/Arriba, (Abajo)+O

Flamenco
Atrás, Atrás+X, N luego añade paso lateral (Adelante) o (Atrás)
talón golpeador **X**
talón cazador **Atrás+X**
talón bajo **Abajo+X**
wave needle **X, X, O**
onda de flamenco **X, O, O, {X} {X}**

Combos
Cuchilla de la luz estelar
Adelante/Arriba, X, Abajo+O, X
Halcón llameante
Adelante/Abajo o AL+O, O, O, X
Distracción huracán
AL+X, O, O, O, X
Wave needle
AL+X, X, O

Amplía la sarta de diez golpes de Baek a 14 usando **O-X-O, X, X-X, X, X, O, X, EA+X, N+X, X, Adelante, (Adelante)+O**

BRUCE IRVIN

Patadas a la espinilla
Abajo+X, Atrás/Arriba, T, Abajo+O
Pie bazuca
Adelante, Adelante+O (aturde en guardia)
Patada látigo
Adelante, Adelante+X (aturde en guardia)
Doble patada lateral
EA+X+O, X
Patada media con paso
Adelante/Abajo+X+O
Finta con patada frontal
Atrás+X, T
Patada frontal-baja
Atrás+X, O (aturde a la contra)
Doble rodillazo
Atrás+O, X, Abajo+O
Azote del francotirador
Adelante, Adelante, Adelante+X (aturde en guardia)
Agarres multiparte
(1) Abrazo de rodilla
Adelante, Abajo, Adelante/Abajo+C+T+O
Planta rodadora
C+T, C+T, C+T (tras 1)
(2) Rodilla izquierda
X, C+T+X (tras 1)

(3) Giro de rodilla
C, X, C+T+O (tras 2)
(4) Aplastacostillas
T, O, C, C+T+X (tras 3)

Combos
Especial de Bruce
X, T, C, O
Cruz sureña
C, O, X
Luces del norte
C, T, X
Un Brucie Especial
{C}, T, Abajo+O, X

DEVIL/ANGEL

Doble puñetazo con dorso
T, T
Doble golpe
C, T
Patada de media luna con salto
Arriba+O
Patada lateral voladora
Adelante, Adelante, Adelante+X (aturde en guardia)

GANRYU

Bofetada del trueno
Adelante/Abajo+T+X
Sentada y balanceo
X+O, (Atrás), Atrás/Arriba, T, (Adelante)
Martillo creciente
AL+C+T, C+T
Puñetazo al codo
Adelante, Adelante+T, C,

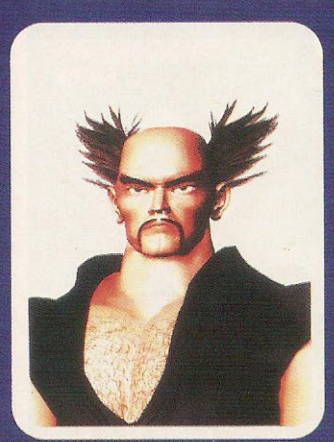


Atrás/Arriba, T, (Adelante)+T, C
Martillo con resorte
(Abajo)+C+T (estando derribado)
Palma abierta alternativa
T, C, T, C, T, C, T, C
Combo Nodowa
(Adelante/Abajo)+C, T, C
Atrás/Arriba
Puñetazo del molino de viento
(Abajo), Adelante/Abajo+C, T, C, C (el dorso del puño aturde en guardia)
Puñetazo con paso
EA+T, T, T, T

KAZUYA MISHAMA

Doble golpe
C, T
Patada del dragón lateral
Adelante, N, (Adelante/Abajo)+C, X
Dragón majestuoso
Adelante, N, (Adelante/Abajo)+C, O
Golpe muy duro
AL+T (aturde a la contra)
Esquivada
Adelante, N
Patada media luna rotatoria
Adelante/Arriba, (Abajo)+X
Rosca relámpago corta
Atrás+O+O (no se puede bloquear)
Rosca relámpago larga
(Atrás)+C+O (no se puede bloquear, golpea a los oponente derribados)





Combos

Empieza con **AL + r**, luego añade **Adelante, N, Abajo, Adelante/Abajo+C, X/O** (3 impactos)

Adelante/Abajo+O, O, O, O (impactos variados)

Adelante/Abajo+C, T, Adelante/Abajo+O, O (6 impactos)

Adelante/Abajo+C, Adelante, C, Adelante, N, Abajo, Adelante/Abajo+T (5 impactos)

Adelante/Abajo+C, T, Adelante, C, Adelante, N, Abajo, Adelante/Abajo+O, O (6 impactos)

KUMA

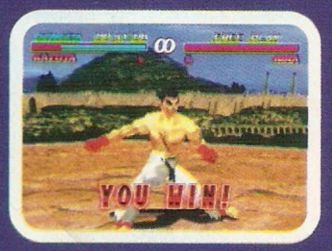
Martillo con resorte

(Abajo)+C+T (estando derribado)

Swing del oso
(Adelante/Abajo)+T, C, T
Sentada y balanceo
X+O, (Atrás), Atrás/Arriba, T, (Adelante)
Garras sangrientas
X+O, C, T, C, T
Presa corporal
C+X
Pesca del salmón
Atrás, Adelante+T+X

Combos

Ataque del martillo corto
(Abajo), Adelante/Abajo+T, Adelante+C
Ataque del martillo medio
(Abajo), (Adelante/Abajo)+C, T, Adelante+C
Puñetazo del molino de viento
(Abajo), Adelante/Abajo+C, T, C, C (aturde si el movimiento es bloqueado)
Oso rodante
(Atrás)+C, T, Adelante, Adelante/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo,





Atrás, Atrás/Arriba, Arriba, (Adelante/Arriba)

KUNIMITSU

Puñetazo con el dorso
Adelante+T (vuelve la espalda del rival hacia ti)
Destroza rodillas
Adelante, Adelante+O
Fulmina rodillas
(Abajo), Adelante/Abajo+X
Frenesí rotatorio
(Atrás)+C, (Atrás/Abajo)+X, Adelante+O
Patada rotatoria veloz
(Adelante)+X, {O}
Viento venenoso
Adelante/Arriba+X+O
Iniciador de sarta de diez golpes
C-T, C
Puñalada letal
Atrás/Abajo+T (no se puede bloquear, golpea a rivales derribados)
Barrido de la media luna con salto
Arriba, (Abajo)+X

LEE CHAOLAN

Patada llameante
Abajo, Atrás/Abajo+O (malabar a la contra)
Patadas extendidas
EA+X, {X}, X, Adelante+X
Media luna baja-alta
EA+O, N+O, Arriba+X

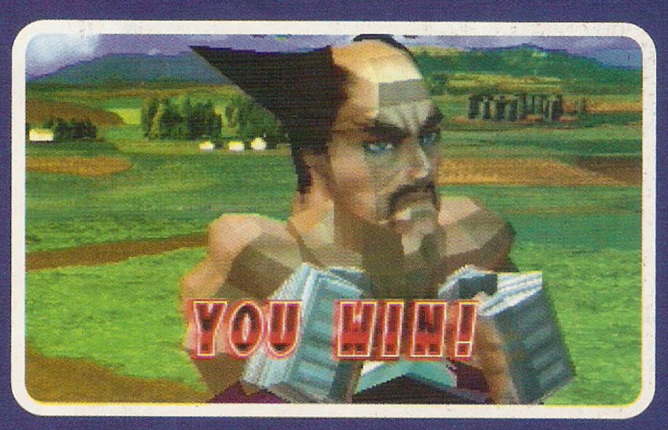
Desconcertante
EA+O, N+O, X, O
Combo de patada a la espinilla
EA+O, O, O, O
Catapulta con truco
O-Arriba+X
Doble patada dividida
AL+X, X
Azote de plata
Adelante, Adelante, Adelante+X

Combos
Guerra radical rápida
Adelante+C, {S}, {S}, {S}, T, T, T
Combo de patadas infinitas
AL+X, N+X, Abajo+X, X, X, X...

PROTOTYPE JACK

Machaque corporal
(Atrás/Abajo)+T+X (deja al rival aturdido)
Martillo con resorte
Abajo+C+T (estando derribado)
Puñetazo, codazo, uppercut
T, C, T
Martillo creciente
AL+C+T, C+T
Sentada y balanceo
EA+X+O, (Atrás) Atrás/Arriba, T, (Adelante)
Abanico de sangre
EA+X+O, C, T, C, T
Puñetazo de gigatones
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo, Adelante (1-5 veces) + C (¡necesita un joystick!)
Pisada rastreadora
X+O, {X+O}, {X+O}

Combos
Paliza a la panza
Adelante/Arriba+X+O, C, T, C, T



Parte tejas
EA+C, T
Ataque con uppercut
(Adelante/Abajo)+C, T, C, T
Ataque martillo corto
(Abajo), (Adelante/Abajo)+T, Adelante+C

WANG JINREY

Proyección del huracán
(Abajo)+C+X+O (la proyección ocurre contra un oponente en pie)
Machaque del codo rotatorio
Adelante/Abajo, (Abajo)+T+O (deja aturdido al rival)
Pisada sísmica
(Adelante/Arriba)+T+O

Puñetazo de energía lento
Adelante/Abajo+T, S (el primer puñetazo debe impactar)
Tequila Sunrise alternativo
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, espera, T, C, C
Uppercut potente
Atrás, Atrás+C (Arriba para cancelar) (no se puede bloquear)
Contraataque
Atrás+C+X o Atrás+T+O



TOP SECRET



Gratis con el número 20 de tu PlayStation Magazine

